BANDAI BRAIN BANK MEDIA

ビークラブ 3

B-CLUB

面白企画で熱いコミュニケーション



フォウ幻想 石井式モーションフィギュア作成法

レイズナー製作奮戦記

キュベレイは新時代のMS

Zガンダム設定集

緊急! Bトークスペシャル

富野由悠季総監督に聞くこれからの"Z"



ILLUSTRATED by 北爪宏幸
●ジグソーパズル STOP MOTION（バンダイ ホビー事業部）
永遠のフォウ（3000円）



INDEX

島津冴子（エム・スリー）

フォウ・幻想











フォウ・幻想





フォウ・幻想







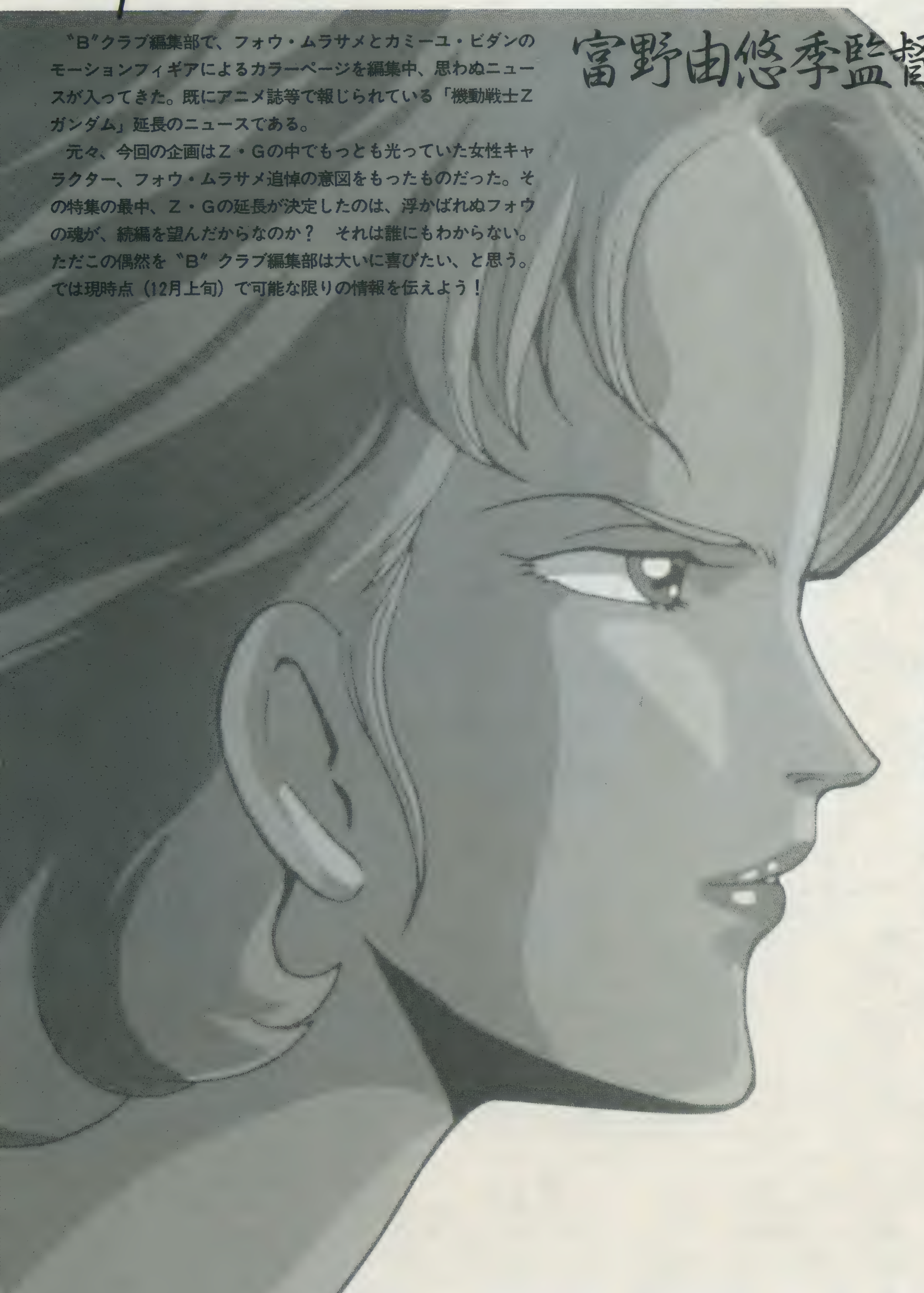
B TALK Special

Zガンダム 新たなるスタート その名は、『ZZ(ダブルゼータ)』(仮称)

富野由悠季監督インタビュー

"B"クラブ編集部で、フォウ・ムラサメとカミーユ・ビダンのモーションフィギアによるカラーページを編集中、思わぬニュースが入ってきた。既にアニメ誌等で報じられている「機動戦士Zガンダム」延長のニュースである。

元々、今回の企画はZ・Gの中でもっとも光っていた女性キャラクター、フォウ・ムラサメ追悼の意図をもったものだった。その特集の最中、Z・Gの延長が決定したのは、浮かばれぬフォウの魂が、続編を望んだからなのか？　それは誰にもわからない。ただこの偶然を"B"クラブ編集部は大いに喜びたい、と思う。では現時点（12月上旬）で可能な限りの情報を伝えよう！



Zガンダムは失敗作…？

BC　まず「Zガンダム」終了を目前としてのお気持ちからうかがいたいのですが。

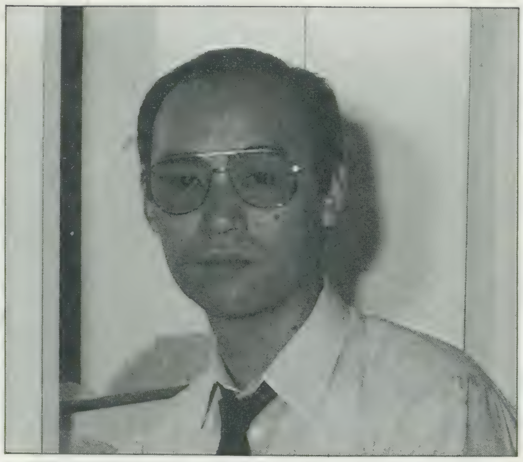
富野　結果としてZ・Gは「その後のガンダム」という事にこだわったために変に大人の話になってしまった。僕自身の好みとしてはかなり満足している部分もあるんだけど、見せられている視聴者には今一つ受け入れられなかった訳です。やはりTVというのは本来そういうことがあってはいけないんです。結局一年かけて旧ガンダムの澱をおとすことしか出来なかったんですから。語れたのはカミーユの物語であって、「ガンダム世界」を語るには到底至らなかった。ここでガンダムが終わるのは悔しいんですよね。ここでもう一度前のガンダムに戻らなければ！と、思っていましたから。だからバンダイから「延長は可能であるか」と打診があった時、即答で「可能です」と答えていたんです。

BC　かつてのヒーロー達が年齢を重ねて登場するパートII物というのは今までなかったわけですが？

富野　実はそういう作品というのは面白そうに見えて全然そんなことはない。だから僕が言ってはいけないんだけど、Z・Gは、こういった形でのパートII物における大失敗作イベントであったともいえるでしょう。それが好いことでは勿論ないです。ただやっぱり僕としては一度やってみたかった事をやらせてもらって感謝してます。

どうしたら面白くなるんだろうと途中何度も考えたけど、要するにフィールドを間違えた、という事実はどうしても脱出できない。TVを娯楽作品として考えたとき、一番やってはいけないことだったんでしょう。よくもまあ、打ち切りにもならないで（笑）

●この富野総監督インタビューは、昭和60年11月20日に行なわれたものです。それ以降、名称等に変更があった場合は御容赦下さい。



目指すは明るいガンダム!

BC　延長は具体的にはどういう形でなされるんですか?

富野　まだ正式決定はでていないんだけど、一応タイトルは「ZZ」でいきたい、と思っているんです。このネーミングが言いえて妙で、継続なのか? と言われると、Zはでてくるけどカミーユも、シャアも出てこない。じゃあ、なんなんだ?　といわれると「うん、新作ぽいね」。それが正に「ZZ」です。まず、そこで何をやっていきたいか、というとつまり「ガンダム」はさっきも言ったようにとても一年で収まる話じゃなかった。だからこの一年は所詮、カミーユならカミーユの物語になってしまった訳です。それでは「ガンダム」という大きなテーマに対して、カミーユではない視点から見ていきたい。また、「ガンダム」のなかにある考えかた「ニュータイプ」についても、もっと分りやすい形でやっていきたい。

BC　では延長といってもかなり印象は変わるわけですね?

富野　現在6話ぐらいまでのシナリオ作業がスタートしているんですが、シナリオライターはとても喜んでいます。それはどうしてかといえば、Z・Gという旧作を引き継いではいるんだけど、新作になっているし、巨大ロボットアニメってこういうものじゃない?　といえる作品になっているからです。本当はもっと軽くしてしまいたい位。だからZ・Gよりも一般市場へのアピール度は増しています。そして、こういう描きかたであるのなら、「ガンダム世界」はあと十年ぐらい作れます。

巨大ロボット物であるということのためには、例えば「マジンガーZ」などにあったユーモアも作品に組み込まれなきゃいけないんじゃないか、というのが今回の製作趣旨です。だから今、スタッフの間ではこういっているんです。

「明るいガンダム、愉快なガンダム、みんなのガンダム」つまり、そういう風にしていきたい。ただ厳然としてモビルスーツな訳ですから、『ダブルゼータァ!』と呼んだら、ガンダムが飛んでくる、という訳にはいきません(笑)。ただそういう「巨大ロボット物だ」という精神構造でいきたい。

正直にいって今僕はこの作業が楽しくてしかたないんです。だから並行してZ・Gの最終回の方をやっていると、うっとおしくてしょうがないんです。(笑)　こんな重いものを五時半のTV番組でやっちゃいけない!　とか思ってしまいますね(爆笑)。

BC　富野監督の以前の作品でいえば「無敵超人ザンボット3」や「無敵鋼人ダイターン3」のような感じですか。

富野　「ダイターン」程は無理としても「ザンボット」「ザブングル」みたいにはしたい。またそうしないと、シンタとクムみたいなキャラクターも生きてこないんです。Z・Gの中ではあの二人は嘘になっちゃう。だから今回は、ファを始めとするアーガマのクルーが二人に引っ張り回されると思います。ブライトは「アーガマのお父さん」といった感じで。

恐らくZ・Gだけが好きだった人は首を傾げる作品でしょう。しかし一般の視聴者が「巨大ロボット物」ということで抵抗なしに見れるのなら、「ZZ」は「ガンダム」にとってまさにターニングポイントとなりえます。そういう意味で僕は仕事師でありたい、とおもっていますから。

BC　ではパターンの、「Zガンダム、マークIIのピンチの時、さっそうとダブルゼータが登場!」なんてシーンもありうるんですか?

富野　(笑)それに近いことはありえます。そういうシーンが見たくない奴は見るな、と。今になって考えてみると、「ガンダム」以後幾つか出て成功しなかった様々なオリジナル企画の問題点がZ・Gで見事に証明されたんじゃないですか?　作り手が作りたいものを、無理矢理視聴者に見せていた、というような。だから今正にTVアニメとしてのロボット物を作って見せてあげるのも「ガンダム」の仕事じゃないか、そう考えているとZ・Gの一年は全く無駄ではなかったんです。

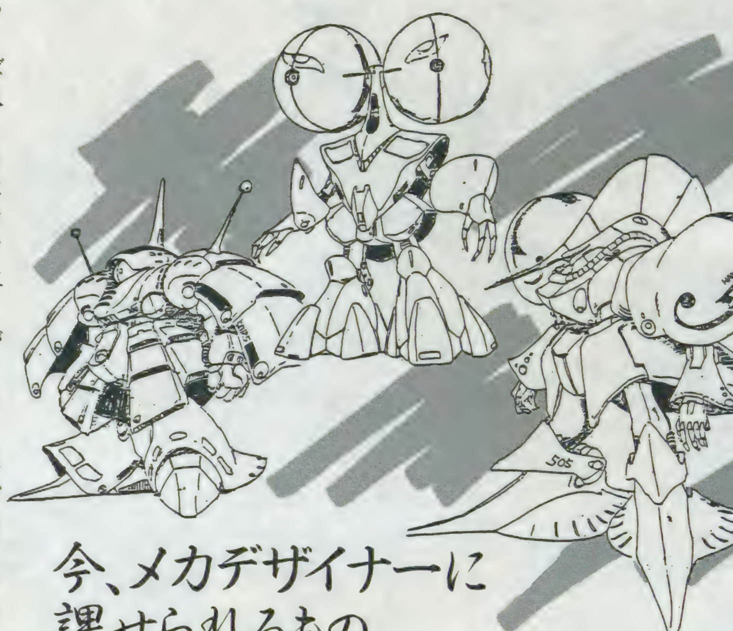
キャラクター・デザイン——北爪　宏幸
メカニカル・デザイン——永野　護

BC　キャラクターデザインは引き続き安彦さんですか?

富野　旧キャラクターも出てきますから、その分に関してはそうですが、今回から新しく登場するキャラクターは、現在作画監督として参加してもらっている北爪宏幸くんにお願いしています。主人公はジュドー・アシータ。年齢は13歳と、ぐっと下げました。また旧キャラクターで活躍するのはブライトだけで、シャアはしばらく姿を見せません。それはどういう事かといえば、単純に奴は敵にした方が格好よさそうだから。そのための冷却期間をおいて登場する筈です。

BC　メカデザインはどなたに?

富野　永野くんに任せようかと、考えています。ただ今回のZZといわれるガンダムはそういいながら、いわゆる永野メカではありません。大河原マシンに近い線があります。それは彼が従来のデザインと、大河原的デザインの二種を意識してそれぞれをデザインしているということなんです。いつまでもハンブラビのようなデザインだけをしていたは生き残れないという事を知ったんでしょう。だからこれからの彼のメカのバリエーションには期待できます。今描かせている一話ヤラレメカに近いメカなどはかつての手塚治虫をほうふつさせる、漫画的なものまであります。それに加えてオーソドックスなデザインもすることで、彼のフィールドは良い方向に、一気に広がるかもしれません。また、手塚漫画である「鉄腕アトム」からスタートした僕にとって原点に戻る、という感じも若干あります。

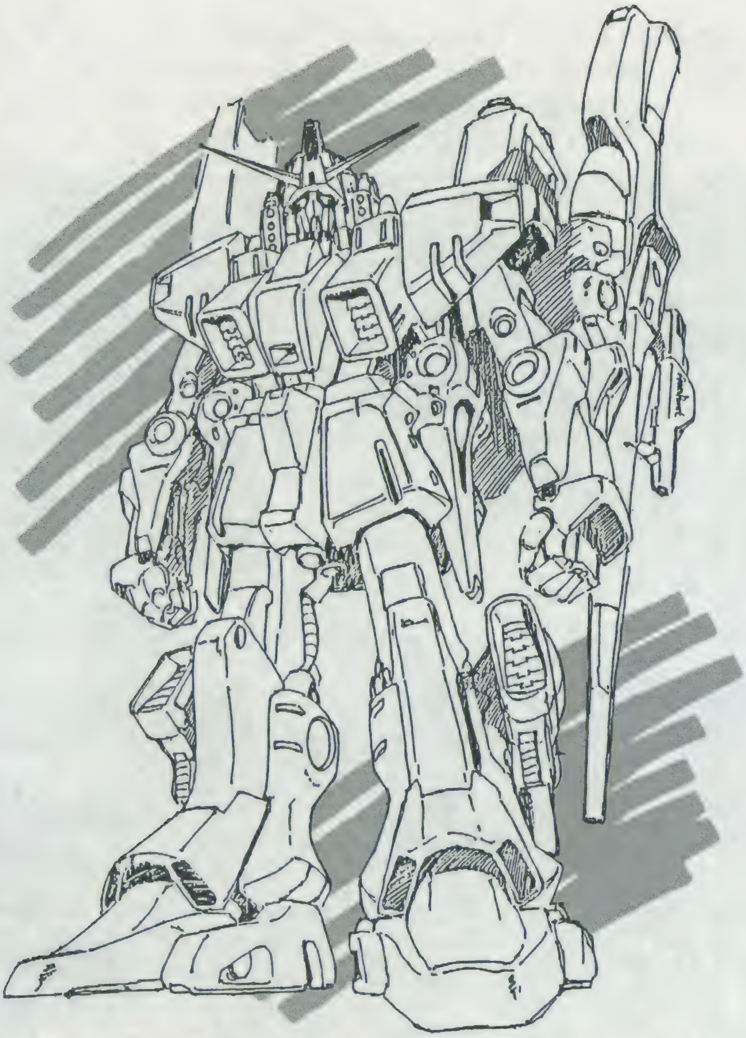


今、メカデザイナーに課せられるもの

BC　Z・Gでは複数のデザイナーによるメカデザインという方式をとられたわけですが、それは成功したんでしょうか?

富野　勿論Z・Gにおける多様なMSをみればある成果があがったことは確かです。ただその反面、個人のデザイナーがでてこなかったという問題がありました。本来なら個人のデザイナーを生み出すための、複数デザイナーだったんですが。なぜそうなってしまったか、といえば競作させたことで全体が教室化してしまったんです。教室では余程優等生でないと、他を抜きん出て、一番になれないんです。だから互いに刺激しあっても、それが結果的に他人のコピーになってしまったり…。

そこで感じたのは、デザイナーのインテリジェンスの薄さです。ここでいうインテリジェンスとは知識、情報、それらを操作する能力すべてをふくんでいるんですが、それが薄かった。だから今後、この世界に入ってこようという人達にお願いしたい。とにかく、自分個人としてのインテリジェンスを大学までの間の自分なりの勉強で高めて欲しい。例えば工業デザインでもいいし、建築でもいい、場合によっては油絵を描くということだけでもいいから、まずそういったデザインの一分野を徹底的に学んで、その上でアニメならアニメの世界にくる。それぐらいの教養、深さがこれからは要求されることになります。



現在、あれだけの数のデザイナーがいるんです。その中では、余程個性がないと、仕事として使えません。素人のカラオケチャンピオン程度の腕、個性では業務になりません。だからまず、基礎学力とそれをコントロールできるだけのインテリジェンスを身につけてほしい。メカデザイナーというのは、そういう能力を要求される職業になってしまったんです。Z・Gでああいった方式を採ったことで、そうしたことがはっきりと見えてきました。モデラーの世界もそうじゃありませんか？

BC 確かにモデラーの世界も名人芸みたいになってきて、大学で彫塑をやっていた人間でないとつとまらないぐらい、個人の能力、個性が重視されています。

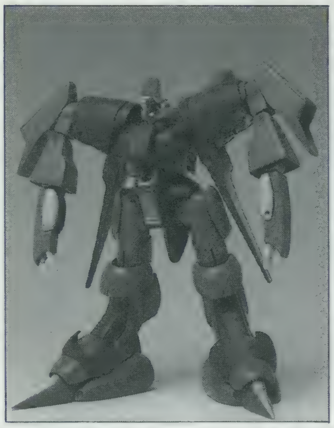
富野 外のジャンルと同じようにインテリジェンスが要求されるようになった、ということでしょう。一概にそれを「レベルがあがってきた」ということはできないけれど。技術的にも、応用がきき、使い分けができなければいけない。そのためには最低限のデッサン力はなくちゃならない。モデラーの場合、加えて素材に対してのセンスは本能的に持っているぐらいの才能が必要でしょうしね。

またこれからのデザインワークには立体物となったときのものが平面で見えてこなければいけない。単純にいえば、正面のみのデザインを描くときに、既に三面図が頭の中になければいけない。だからそういう原典となるものをプロのデザイナーは常に提示していかなければいけないわけで、プロもそういうことをちゃんと認識して欲しいですね。もう高校生レベル、遊びのレベルでやれた時代は確実にここで終わりました。

またそれに対応していけるセンスをもった演出家がサンライズの中にもいないわけで、演出志望の人にも自分独自のインテリジェンスの仕込みは絶対に必要です。例えば僕の場合、どうしてこんなにも長くロボットアニメの監督をやっているか、ということが不思議だったんだけど、それはやはり中学、高校の頃大量に読んだロケット関係の資料がはぐくんでくれたセンスのおかげだと思うんです。この間そんな資料の山を見付けて自分でも驚いたんです。ただそんなのばかり読んでいたので成績は奮いませんでしたが(笑)。だから僕にとって宇宙はずっと無縁じゃなかったんです。デザイナーや演出家を志望する若い人達も長い時間をかけて自分なりのセンス、インテリジェンスを身につけて、それからプロの世界に来てほしい。今はそれだけの物が確実に必要とされています。

第3部製作決定で、Z・G後半登場のMS、キット化の可能性はどうなるか？

急拠、決定したZガンダムの延長。もちろん富野監督のインタビューにもある通り、数々の新MSは登場する。プラモファンにとって、最も気がかりなのは、発売予定の出ていないMS、ガザC、バイアラン、バウンド・ドック、ボリノーク・サマーン、ジ・オ、サイコガンダムMK2のキット化の予定であろう。バンダイではすでに、これらのMSの試作(コンセプトモデル)をモデラーに発注し社内で検討中だが、11月末日現在、正式な決定は出ていない。



バイアラン

後期のMSの中では、まともというかオーソドックスなスタイルをしている。アニメでの登場回数が少ないのと武器に魅力が乏しいので、キット化はいまひとつ望めないかもしれない。(試作製作・小林とおる)



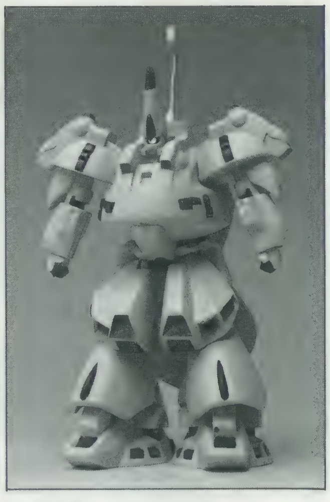
パラス・アテネ

パラス・アテネとディジェのキット化は決定しており、'86年1～2月の発売になるはずだ。ただし、パラス・アテネはフル武装タイプにはならず、ノーマルな状態で発売になるだろう。(試作製作・千草巽)



ボリノーク・サマーン

これも、ガンダムのイメージとは少々異なるデザインのMSである。形状的にはキット化としての問題はほとんどないが、サラが乗るMSなので人気の点で危ぶまれる所である。(試作製作・草刈健一)

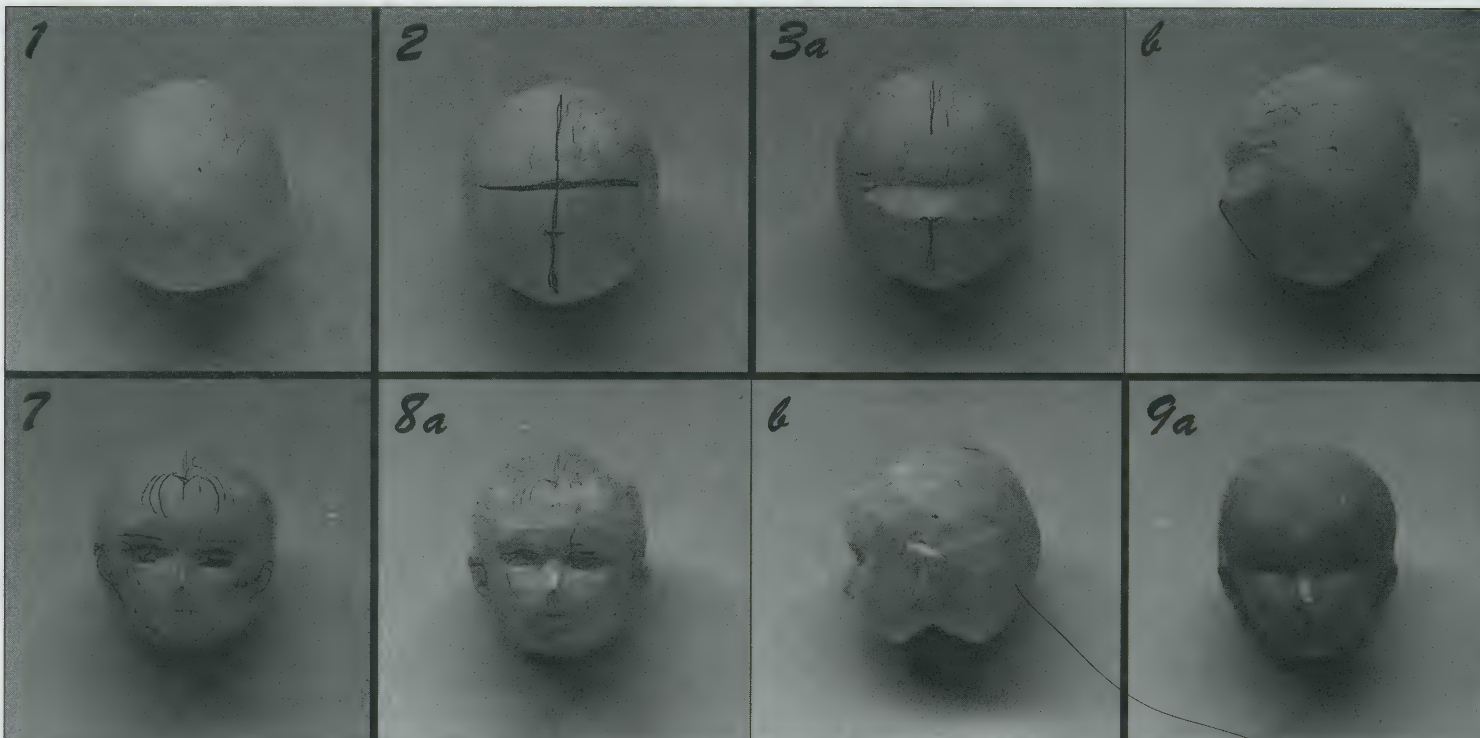


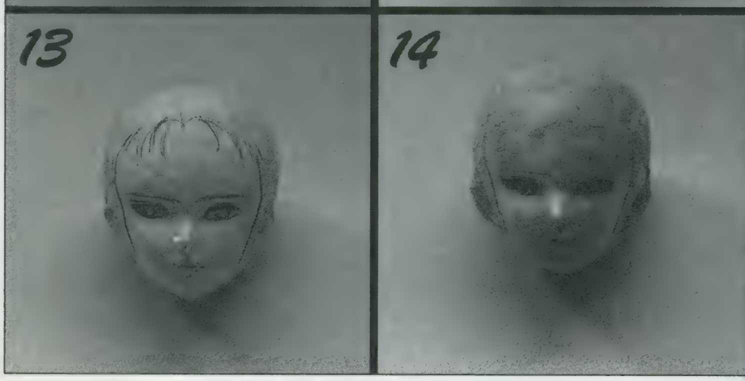
ジ・オ

ボリューム、設定全長からいって1/144スケールでのキット化は、ほとんど不可能。1/220スケールあたりが妥当であろう。前作のジオングに匹敵するMSなのでキット化は望める。(試作製作・速水仁司)

1/8SCALE フォウ・ムラサメ 顔の造型

「お人形は顔が生命…」どこやらの雛人形のCMではありませんが1/8とか、1/6なんていうラージスケールになると1/35あたりと同じ処理というわけにはいきません。そこで、今回製作した1/8フォウ・ムラサメのモーションフイギュアの顔の造型を私感を交えながら解説してみることにします。







1
すべては団子から初まるのだ。(創刊号の速水仁司氏のガブスレイの肩みたいにね)

2
正面から見て目と鼻にあたる所にラインを描く。

3
目にあたる部分を削ってくぼみを作ってやる。(a、b)

4
鼻と目のあたりを取る。

5
鼻を削り込み目もさらに削る。耳の穴は大体、頬骨のあたりから平行にもってきた位置にあるので、その穴を中心に耳を描いておく。(a、b)

6
水でゆるくした粘土でサーフェイス(地ならし)する。

7
乾いたら目と鼻、それに口を描き込む。あとは額のあたりの髪と眉毛を描き込んでみる。

8
再びサーフェイスして余分に削った部分などをうめていく。顎の形を整える。(a、b)

9
再び削り出す。目の部分はさらにくぼませていく。口元をはっきりさせていく。耳の外側を削り込む。(a、b)

10
再度、粘土サーフェイス。乾かす。

11
乾燥後、また顔を描き込んでみる。この辺で目・鼻・口の位置関係を再度点検し顎から頬にかけて削り込んで、顔面のバランスを整え似させるように努力する。

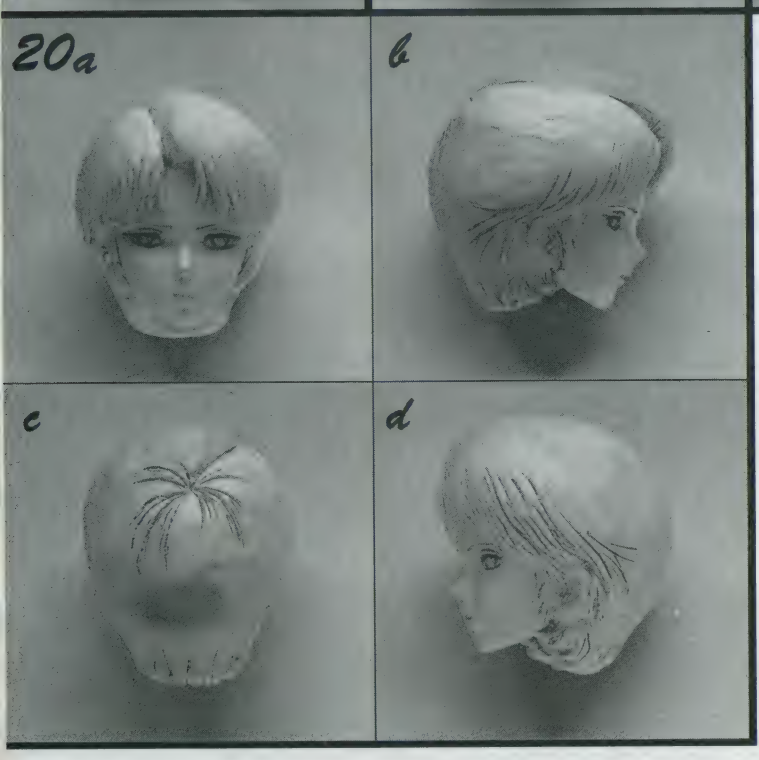
12~14
とにかく、盛って削るという作業を繰り返します。この辺の作業がいちばん肝心。人の意見を聞いてあれやこれやとやってみるのもよいでしょう。

15
ここでアニメキャラとリアルなキャラの境界線について考えてみましょう。 ↗

by 石井 和夫
KAZUO ISHI

MODELING MANUAL.1





↘
この写真(15a)だとよくわからないかも知れませんが、中央の点線にそって顔を半分ずつ隠してみてください。向かって左が鼻と口のあたりのくぼみを深くしたリアル気味の顔、向かって右がくぼみをなくして滑らかにしたアニメ顔ということなんですが、この違いわかってもらえます!? とにかくアニメ顔というのは極力しわとくぼみの少ない顔であって、リアル顔というのはやたらにしわとくぼみのあることだと自分なりに決めつけて考えたりして…う、うん、これは難しい…。結局、アニメキャラの場合は、そこそこに似ていて可愛いければ良いのではと近頃、思うようになってきました。なんといっても人形なのですから、生かすも殺すも作者の考え方次第というわけです。(b、c参照)

16
また、粘土サーフェイス。きれいになでて滑らかにする。特におデコを念入りにこすっておき、少々ヤスリをかけてやります。(500番位が適当です)

17
そろそろ形が整った所で、いよいよ頭髪を作ります。丸坊主よサヨナラ。(長与千種が可愛そう) 植毛する場合は全部塗装が終わってから作業するようにします。

18
髪を盛ってヘラで髪のラインを入れる。

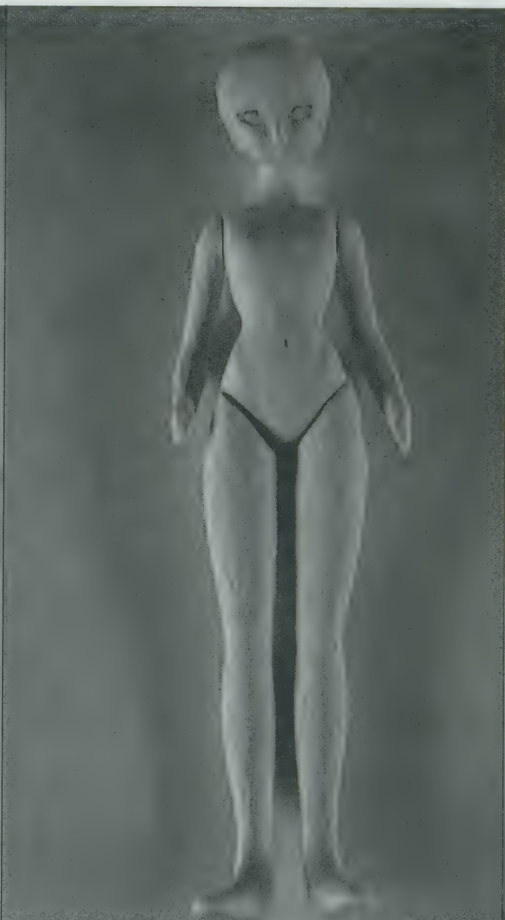
19
乾燥したらさらに細く髪のモールドをつけていく。この時点になっても顔面の修正は続行します。

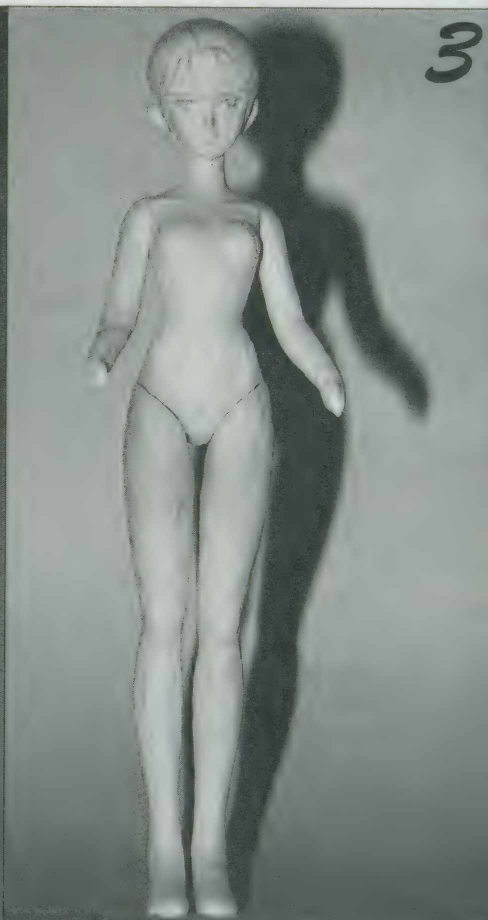
20
これでやっとヤスリがけの前までできました。頭のつむじも忘れないように。最後に微修正を加えます。ここで顔のヤスリがけをする前にナイフの刃をカミソリを使う要領でならします。それが終わったら500→1000番でヤスリをかけます。大体、800番位ですべすべになりますが1000番かティッシュペーパーで磨くとツルツルになります。(くれぐれも水は使わないように) この後は色を塗るか、複製を取るのもあなたの自由です!(a～d)

全身の造型

〝ラブリーギャルズ・コレクション〟シリーズの原型として、発注された1/6フォウ・ムラサメの製作プロセスを例にとって全身の造型について解説しましょう。尚、このフォウは前ページで紹介した1/8フォウ（可動式）とは別のものですが、顔の作り方はほとんどかわらないので同様に理解してください。





















MODELING MANUAL.1

1 まず材料ですが、ここではファンドではなくフォルモの姉妹品〝ラ・ドール〟(フォルモよりもキメの細かい人形専用粘土)を使用しています。このラドールをこねて、頭・胴体・腕・手・脚部といったように分けて、ある程度の形にして乾燥させます。大きさは作ろうとしているフイギュアのサイズよりふたまわり位大き目にします。

2 ある程度乾燥したら各接点を削ってつなげてみます。この時点で顔も幾分削っておきます。各部を接合してボディ全体のバランス、ポーズを決めていきます。ここでひとまわり分、削られるのです。

3 丸坊主の顔が出来ました。ボディの体つきを整えます。この時点で寸法はほとんど決まりになります。

4 頭に髪を盛りボディをさらに削り込みます。

5 別に作っておいた手を付けて、腕の長さのバランスを見ます。ボディは何度も削る盛るの作業を繰り返して自分の納得する所までやります。この辺に時間をかけないと作品の完成度に影響します。ここでのコツですが、削り込んでデコボコ気味のボディに水で、ゆるゆるにした粘土を塗り込めて地ならしするのです。これで後のヤスリがけが楽になるのです。

6 手は開いた状態と閉じた状態の二通りを用意します。手首交換はつまようじをジョイントにして差し替えできるようにしておきます、ヤスリをかけます。ヤスリは360番~500番を使用しました。(但し、顔だけは500~800番)ここで注意して欲しいのは間違っても(耐水ペーパーでも)水を使用しないこと。(プラ材質じゃないんですから)出来ればこの状態に来る前に、1の時のようなバラバラ状態に分割しておき、各部につまようじや、竹ひごといった軸を植込んで取り外し自在にしておきます。そしてこの後、分割状態で複製の作業に入ります。

7 シリコンゴムの型取り、プラキャストによる成型というおなじみの作業を終えると、分割されたキャスト製のフイギュアが出来あがりました。何故、このような分割にしたかというと、この体形を基本とし色々なポーズが接着時に組めるからなのです。すなわち、このフイギュアは頭部のすげかえによって、フォウ以外の女性キャラに作りかえられる素体となるわけです。

8 ポーズを決めたら瞬間接着剤で固定します。ここでやっておきたいのは頭と腕だけは、取り外し式にしておきます。そうしないと後で衣裳が着せられなくなってしまうかも知れませんから……。

9 ヤスリがけです。今度は粘土ではありませんから耐水ペーパーで水をたっぷり使って磨きます。耐水ペーパーで磨く前に、一度180番位の目づまりしない荒目のペーパーをかけます(これは凸凹をならす程度にごく軽くやる様に)次に溶きパテを塗ってここからペーパーがけに突入します。(ペーパーは360~800番)

10 下塗りです。ここで塗料についてですが今回はキャスト製の塗装なので、いつも粘土に使っている水性のアニメックスではのりも悪く、乾いてもすぐにはがれてしまいます。ならばプラモ用塗料を使えばよいだろうと思われるでしょうが、私は体質的に(特にラッカー系)の臭いが駄目なのです。そこで、苦肉の策として考えついたのが、臭いの弱い水性アクリルカラーを下塗り(エアブラシで軽く吹きつける)することによって、アニメックスのくいつきをよくし塗装できるようにしたわけです。尚、私がアニメックスに執着するのは慣れ以外にもプラモ用塗料とは違った質感や発色がアニメキャラにマッチしていると思うからです。

衣裳の製作

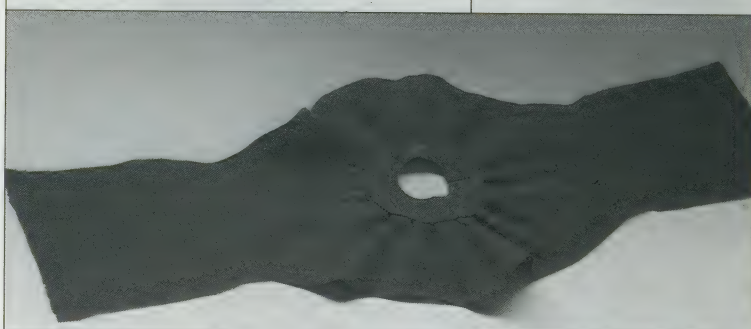
さて、塗装が終わって完成した1/6フォウなのですが、ヌードの状態では気の毒、(いや目の毒？)そこで衣裳を作るわけですが、このフォウを例にとって私流㊙簡易衣裳製作法!? を紹介します。

1 先ず靴ですが、これは原型製作の時点で靴下のえりの部分を除いてモールドを作っておいたので、布を織り込んで両面テープで貼ったものを張りつけただけでOKです。
2 次はズボンですが、これはきちっとした型紙を作製してやらないと難しい。ズボンと袖のある服は縫ってやらなくてはいけません。縫製は出来る人に手伝ってもらった方が無難です。
3 次にタンクトップですが、これは袖がないので貼りつける作業だけで済みます。速乾製のボンドと両面テープを使用するとよいでしょう。両面テープは布の種類によって良くつくものとそうでないものがあります。特に良くつくのは皮、布地ではビロードです。そこで、私は人形の衣裳作りレザーを多用しています。レザーは色の種類は少ないのですがアニメックスで着色出来ます。但し、質感がはっきりと出てしまうことが問題です。またビロードは色も豊富で接着しやすいので、布地としてはもっとも多く使っています。
4 最後に紫の衣裳。この衣裳がビロードです。衣裳としての形は設定資料だけでは判りにくいのですが、自分なりに判断してこの形にしてみました。フイギュアの衣裳というのは、人間の着る物を考えるより、そのフイギュアの大きさに合ったサイズで型紙を作製する必要があるようです。

最初に簡単に作れると書いたのですが、まあ自分なりに悩んであれこれと考えてみるのが、いちばんなようですね。フイギュアの製作法自体そうなのですが、ことに衣裳となると布でも紙でもそれらしく見えればよいのですから…。







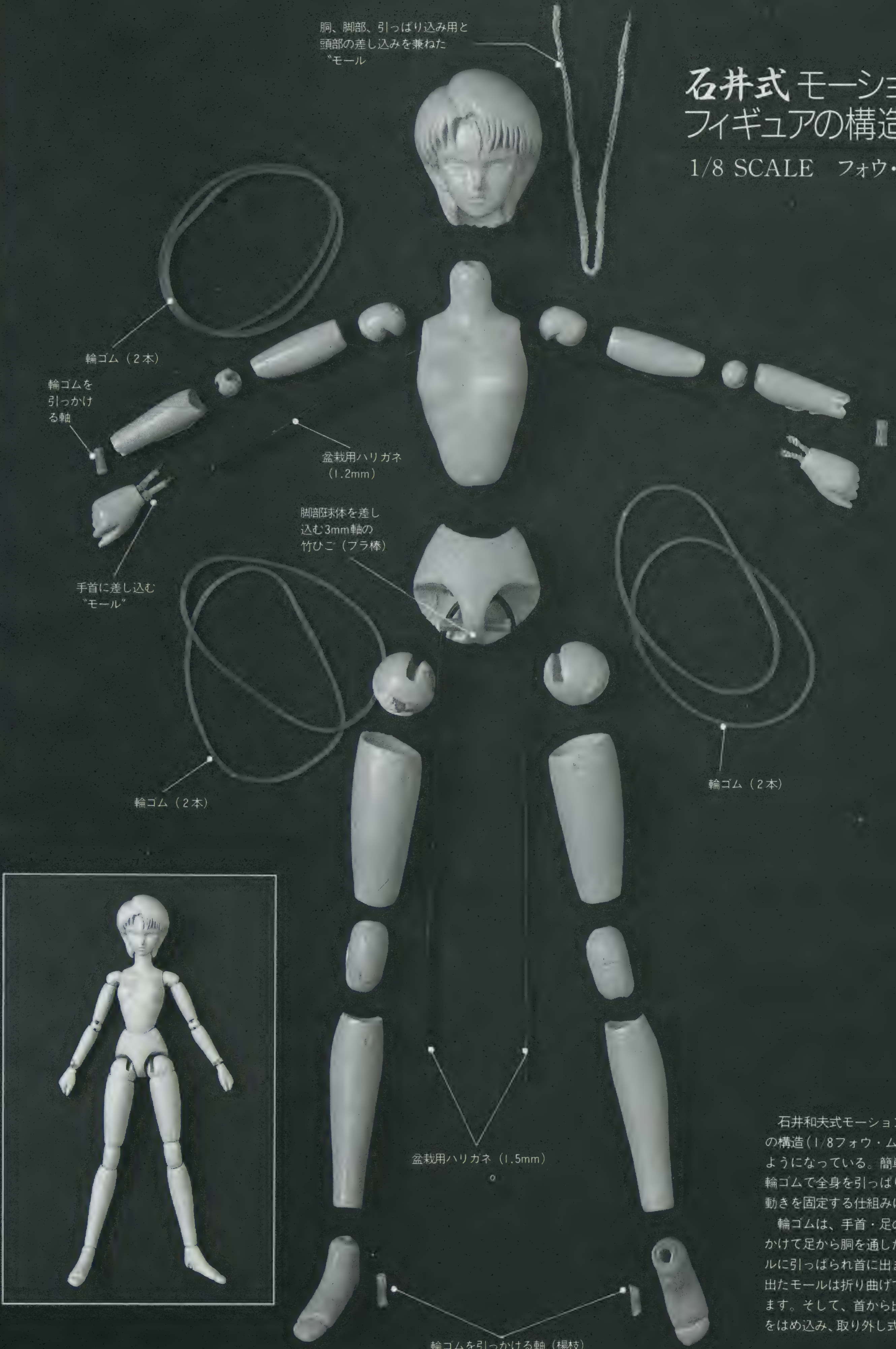
◀設定書を見ただけでは、どのような形になっているか判別がつきにくいフォウの服だが、自分なりの解釈で作ってみた。写真はそれを展開したもの。





石井式モーションフィギュアの構造

1/8 SCALE　フォウ・ムラサメ



石井和夫式モーション・フイギュアの構造（1/8フォウ・ムラサメ）はこのようになっている。簡単に説明すると輪ゴムで全身を引っぱり、柔い針金で動きを固定する仕組みになっている。

輪ゴムは、手首・足の裏で軸にひっかけて足から胴を通した輪ゴムはモールに引っぱられ首に出ます。この首に出たモールは折り曲げて首につめ込みます。そして、首から出たモールに頭をはめ込み、取り外し式になっている。

ヌードのフォウの製作

フォウのモーション・フイギュアのパーツ構成は15ページの展開写真をよく見てほしい。針金や輪ゴムを通すことによってモーション・フイギュアになるわけだが、これを固定することによって、いろいろなポーズのフイギュアにすることも可能だ。

今回は、またプラキャストによってパーツを複製していた。これは、モーション・フイギュアの場合市販のファッション・ドールと違って衣裳の着せ替えは容易ではない。また、衣裳をボディにフイットさせるためには、貼りつけてしまって仕上げた方が効果的なこともある。今回はニューホンコン編の衣裳を外出着、キリマンジャロ編（35、36話）の衣裳を室内着という設定にすることにしたが、フイギュアを２体作ることにより解決した。当初は1／6スケールの固定ポーズのものでヌードを見せるつもりだったが、1／8でサイズも揃うし、ポーズ付けもこちらの方が楽なのでこのやり方を選んだ。1～4は製作プロセスで、パテ埋めには苦労させられた。



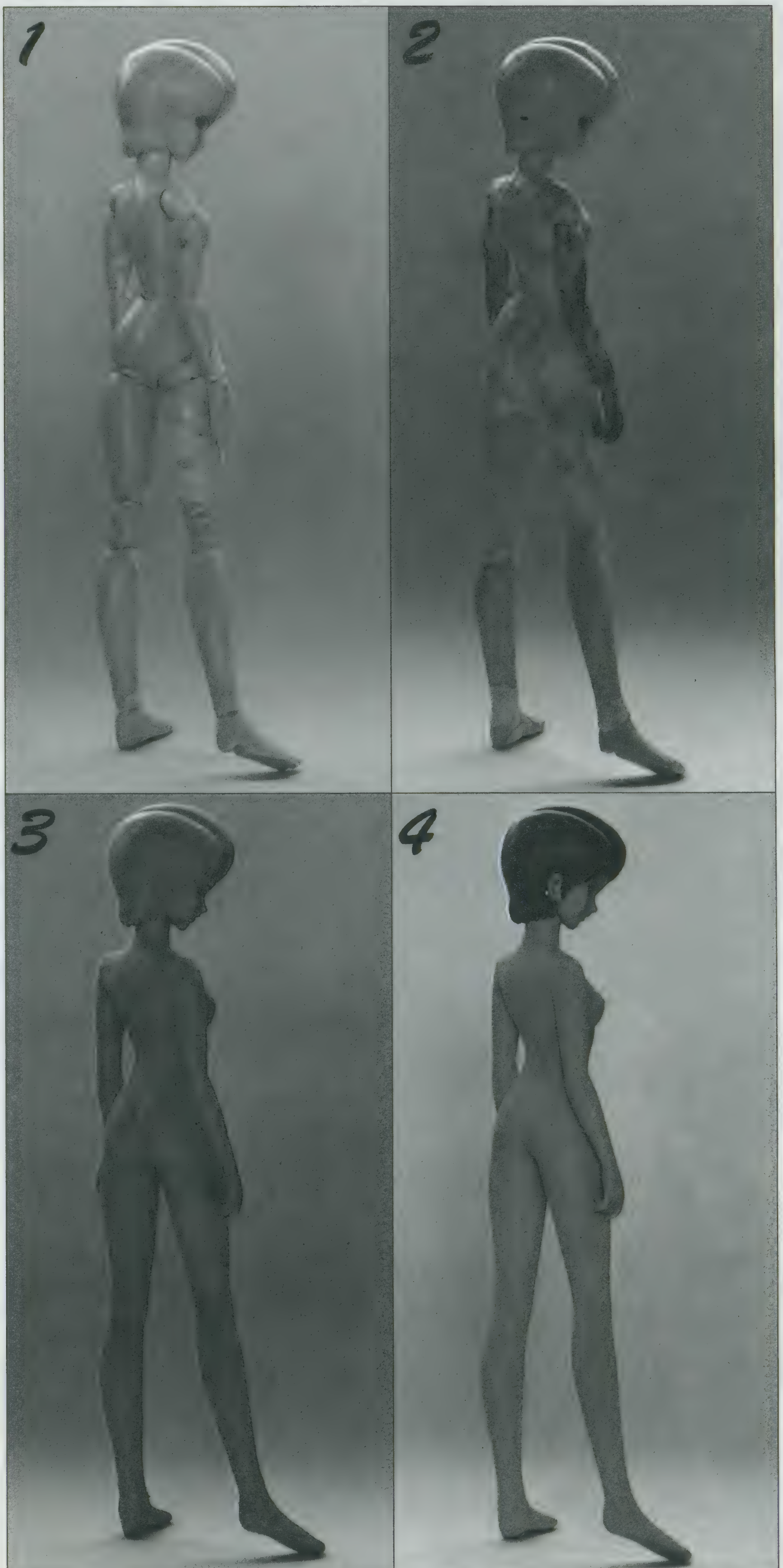


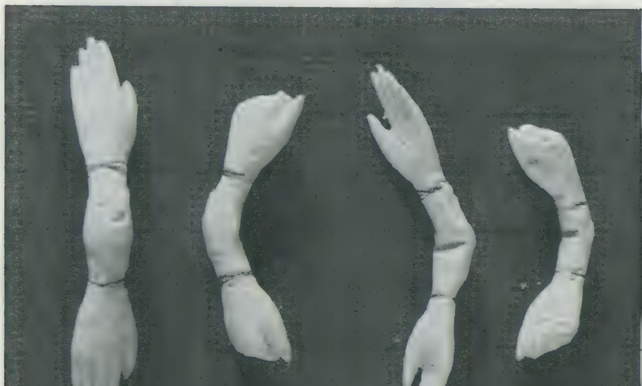
表　情



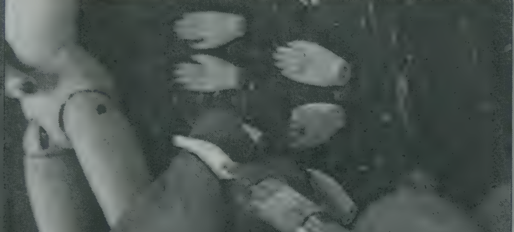
今回製作したモーション・フイギュア（カミーユ1体、フォウ2体）は、カミーユとフォウをデートさせるというプランのために、いろいろと表情のある顔を作ることになった。設定資料の表情集だけでは不足なので、第17～20話のニューホンコン編のビデオを見ながらの作業となってしまった。特に北爪宏幸氏が作画監督された第19、20話がいちばん参考になった。フイギュアはプラキャストで複製したものをパテで修正してある。



手首の製作



手首には輪ゴムと針金を固定するために、つまようじを切ったものとモール（毛のついた手芸等で使う針金）をつまらせてある。このモールの先端を手首から3mm程、出すようにする。これで交換用の手首を支えるようにする。交換の手首は、4種類作ってあり、これによってモーション・フイギュアの動作にかなりの変化がつけられるのである。首の交換も同じような仕組みだ。上の写真は手首の原型なのでランナーがつけてあるわけだ。





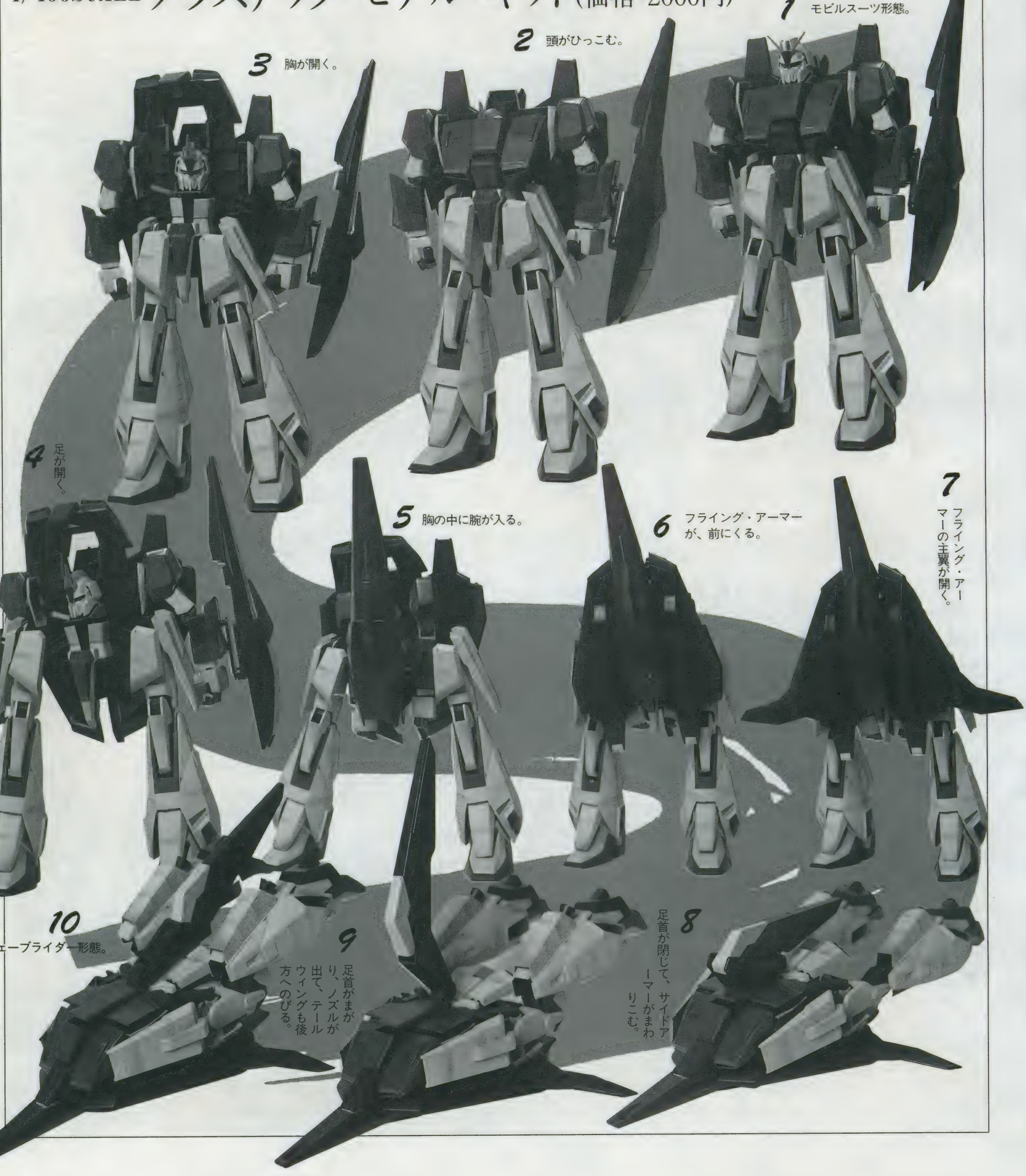


ゼータガンダム・変型プロセス比較研究

プラモデル・DX超合金（ハイメタル）・**H．C．M**（ハイ・コンプリート・モデル）の３種類のＺガンダムを比較してみた。一口で言うと、それぞれ独自のギミックやアイデアが盛りこまれていて、三者三様の楽しみ方が出来るということだ。しかし、いくらバンダイ発行によるホビー誌とはいえ、３種類とも全部買うことをすすめては、お小遣いの乏しいホビーファンに怒られてしまう。（合計金額9300円だものね）そこで、徹底比較レポートを試みたので、個人の好みによって選ばれてみてはどうだろう。

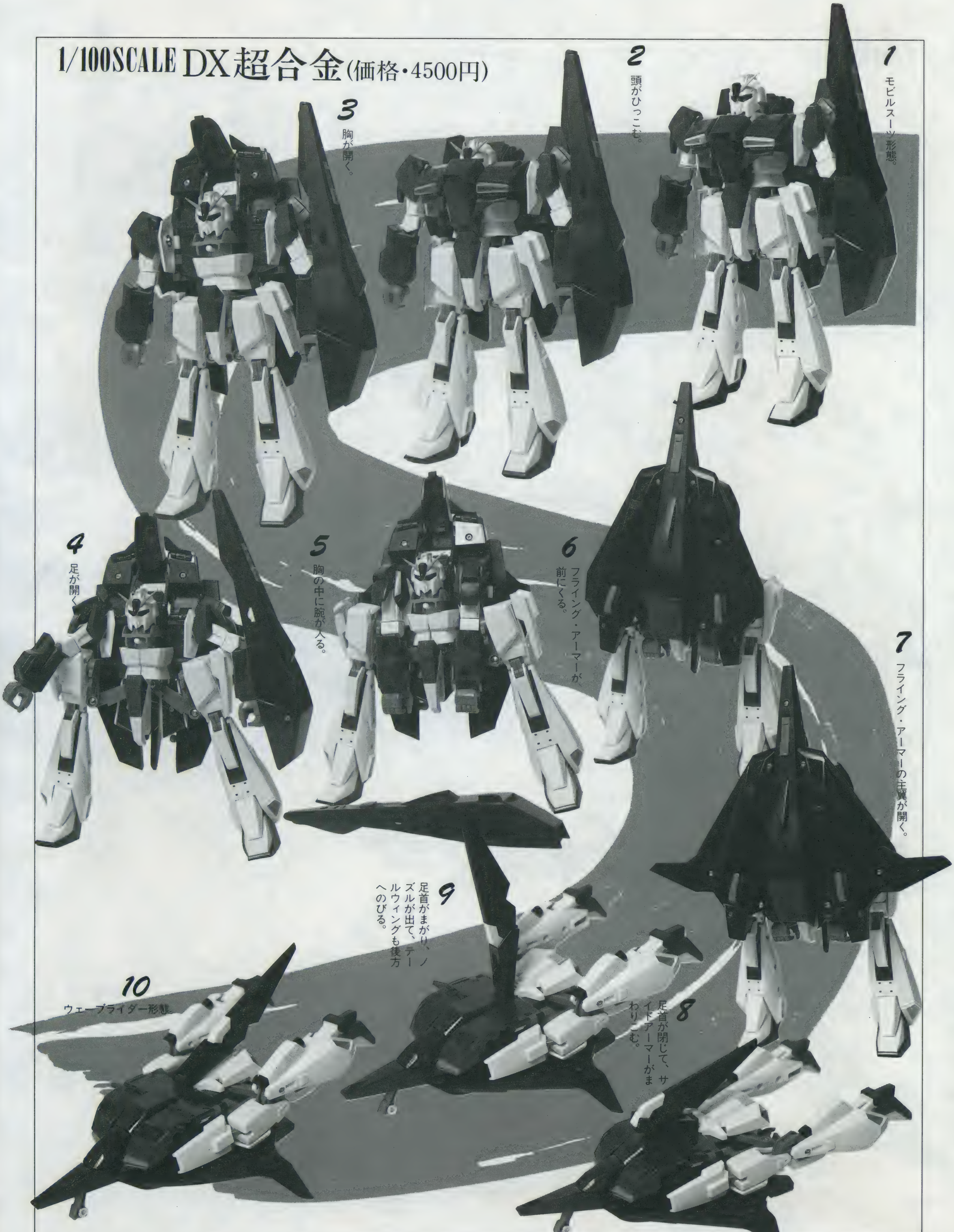
REPORTER/南 信寿
（変型玩具評論家）

1/100SCALEプラスチック・モデル・キット（価格・2000円）



1 モビルスーツ形態。
2 頭がひっこむ。
3 胸が開く。
4 足が開く。
5 胸の中に腕が入る。
6 フライング・アーマーが、前にくる。
7 フライング・アーマーの主翼が開く。
8 足首が閉じて、サイドアーマーがまわりこむ。
9 足首がまがり、ノズルが出て、テールウィングも後方へのびる。
10 ウェーブライダー形態。

1/100SCALE DX超合金(価格・4500円)



1 モビルスーツ形態。

2 頭がひっこむ。

3 胸が開く。

4 足が開く。

5 胸の中に腕が入る。

6 フライング・アーマーが前にくる。

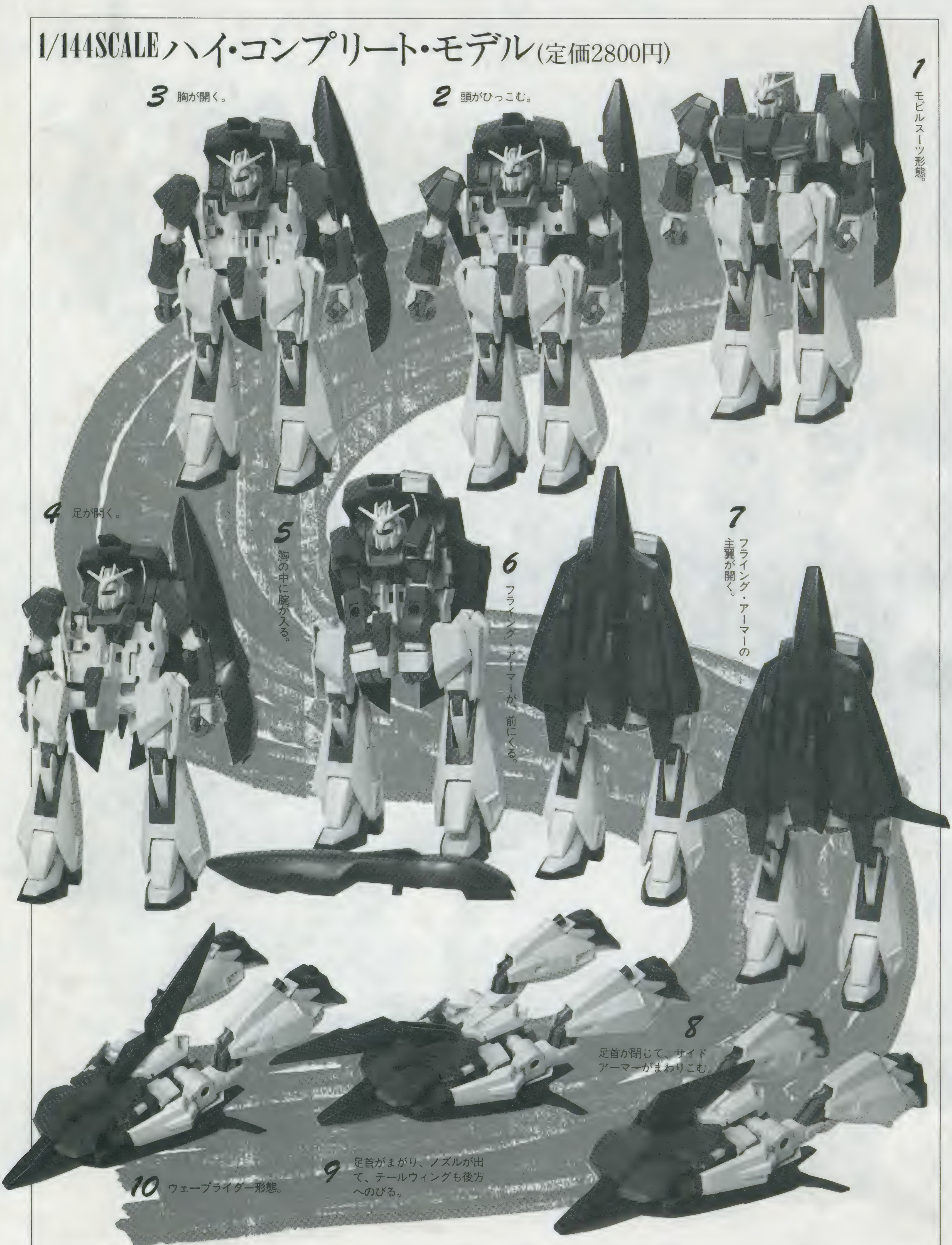
7 フライング・アーマーの主翼が開く。

8 足首が閉じて、サイドアーマーがまわりこむ。

9 足首がまがり、ノズルが出て、テールウィングも後方へのびる。

10 ウェーブライダー形態。

1/144SCALE ハイ・コンプリート・モデル(定価2800円)



1 モビルスーツ形態。

2 頭がひっこむ。

3 胸が開く。

4 足が開く。

5 胸の中に腕が入る。

6 フライング・アーマーが、前にくる。

7 フライング・アーマーの主翼が開く。

8 足首が閉じて、サイドアーマーがまわりこむ。

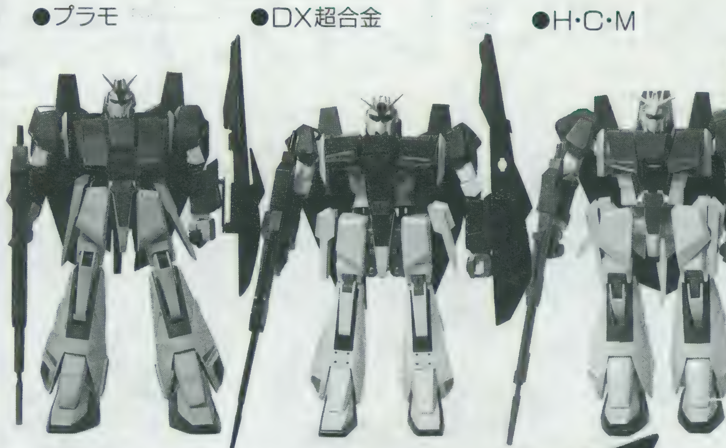
9 足首がまがり、ノズルが出て、テールウィングも後方へのびる。

10 ウェーブライダー形態。

	プラモデル	DX超合金	H・C・M
MS時プロポーション	胸がおかしいが、なかなか形はよい。 ★★★	全体的にまとまりはよい。 ★★	設定のイメージにいちばん近い。 ★★★
WR時プロポーション	いまひとつ満足がいかない。 ★★	横から見たシルエットは最高だ。 ★★★	設定にはほど遠い。 ★
足首	設定と少しちがう形。 ★★	3つの中ではいちばんよい。 ★★★	プラモと同じつくり。 ★★
足の伸縮	設定通り。 ★★★	設定に近いが少しちがう。 ★★	いまひとつである。 ★★
後部(すね)バーニヤ	設定通り。 ★★★	設定に近いが少しちがう。 ★★	設定とは逆の解釈である。 ★★
足つけ根	すぐれた設計である。 ★★★	基本的には、プラモと同じだ。 ★★★	最大の問題点だ! ★
FA移動方法	ギミックの露出が目立つ。 ★★	ギミックがうまくかくされている。 ★★★	取り外し式になっている。 ★
FA逆VG翼	設定通り。 ★★★	設定通り。 ★★★	一部オミットしてあり問題有り。 ★
ロングテイルスタビライザー	設定と同じだが、固定できない。 ★★	設定と同じで固定も可能。 ★★★	プラモと同じ。 ★★
シールド	伸縮もする。 ★★★	伸縮しないが着陸脚が出る。 ★★	形状に無理がある。 ★
腹部	設定通り。 ★★★	設定通り。 ★★★	設定とは違うが、アイデアはよい。 ★★
頭部	設定通り、移動する。 ★★★	いまひとつ、よくない。 ★★	引っ込まないが形はよい。 ★★
アンテナ	設定通り。 ★★★	ゴム製だが、形はよい。 ★★	DX超合金と同じ。 ★★
腕部	肩がちぢむ。胸の中に入る。 ★★	胸の中に入る。 ★★	胸の中に入る。 ★★
指	可動部は他の1/100よりふえた。 ★★★	可動しない。 ★	可動する。 ★★★
胸	設定通り。 ★★★	設定とは多少ちがう。 ★★	設定とは多少ちがう。 ★★
腰サイドシールド	設定通り。 ★★★	設定通り。 ★★★	設定通り。 ★★★
総計	46	41	32

MS形態

●プラモ　●DX超合金　●H・C・M



WR形態

●プラモ

●DX超合金

●H・C・M



★★★/設定通り、または設定とは多少違うがナイスアイデア。
★★/ 設定と違うがギミックとしては良。
★/設定と違い、ギミック的にも不満。

まとめに……

さて、総論である。まず、プラモデルの場合は塗装・組立てという作業をしなければならず、その過程が重要視される。変型ギミック自体は3種類の内、最も精密なものとなっているが、その反面、たとえポリキャップを使用していても、耐久性を望むことは不可能であり壊れ易いという感じが先立ってしまう。完全変型→関節の多さ→固定しづらい…という図式は、まさにこのキットにあてはまることで、モビルスーツ形態もウエイブライダー形態でも関節の遊びが多く固定しない。また、プラモである以上、色を塗らなくてはならない。このキットは変型ギミックを楽しんだら、固定ポーズとしてプロポーション修正するのもよいだろう。

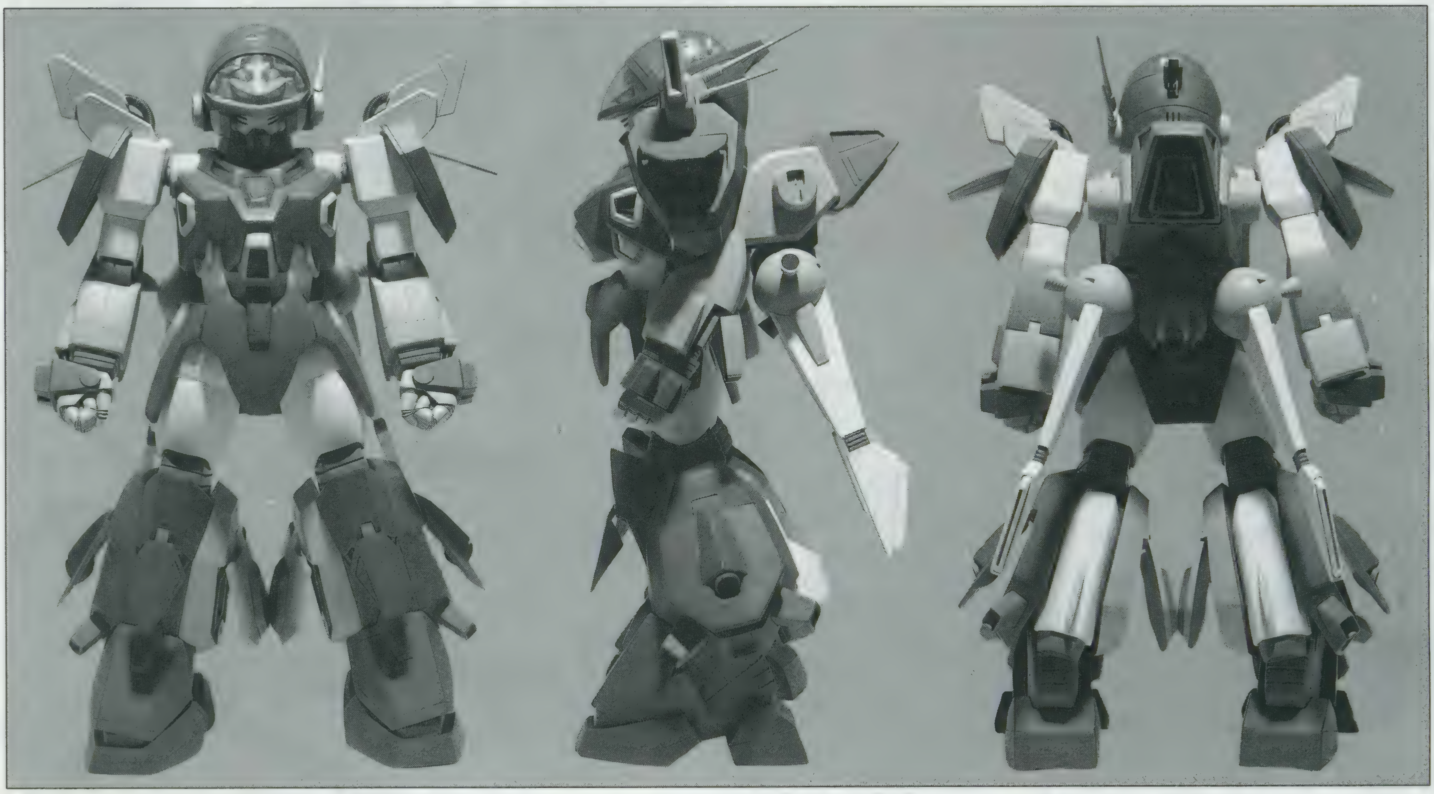
DX超合金は精密さはプラモデルに少々、ひけをとるが、関節ギミックの丈夫さは最高だ。遊びに徹したい人向けである。

H.C.Mは、1/144スケールで他の2つとはスケールが異なる。それだけにギミック的には不利な面がある。いくらABSやポリ樹脂を使っているとはいえ、強度、肉厚等にこの小スケールでは限度がある。特に腹関節の開き方は最大のネックといえよう。とはいうもののモビルスーツ時のプロポーションは3つのZガンダムの中では、いちばんよく、完成品で2800円(1/100とはいえ、プラモは2000円)という手頃な価格なのもうれしい!

いろいろと苦言を呈したものの、完全変型は不可能だといわれたZガンダムを、独自のギミックで可能にしてくれた各設計及び開発担当者の努力に拍手を贈りたい。

MODELING MANUAL.2
1/30SCALE レイズナー製作奮戦記

by 速水 仁司
HITOSHI HAYAMI



'85年8月10日

バンダイさんからBクラブ用の作例発注があるとの話があり、折しもこの日は東京で第2回ワンダーフェスティバルが開催されるということもあって、それじゃ、会場で会いましょうというわけで上京しました。

仕事内容はというと秋から始まる新番組の主役メカを**30cm高**でフルスクラッチするということ。このところZガンダムのMSが続いたので、ここらで目先のかわったメカもやってみたいと思っていましたし、メカデザインが大河原邦男氏で、これまた前から作ってみたかったラインでしたから、快よくこの仕事を受けたのでした。

しかし、私はこの時、重大な事実に気付いていませんでした……そう、30cmというサイズのことを。

8月14日

ひさびさの東京ということもあり、家に待つ仕事の山もパーッと忘れて、おのぼりさんを決め込んだ私は、4日間帯在の後、大阪に戻りました。

家に帰って、早速、設定資料に目を通します。メカの名は**グレイドス**。(この時点では、レイズナーという名前はついていなかった)さすがに大河原氏のデザインだけあって、体の各ブロックが無理なく接合され、作る側にとって解りやすい構造になっています。これは決して形状が単純という意味ではなく、どのブロックがどこにどうつながっているかというのが、はっきり解り、とても立体的に考えられているということです。絵ヅラにごまかされずデザインされていて、二次元の世界のみに存在する形ではなく、立体化すると、その魅力がさらに表出するというのが、大河原メカの特長であると思いますし、前から作ってみたかった理由でもあるのです。

さて、そこで、立体化の構想、どうやって作ってやろうかなと考えるわけですが、いざとなると、さすがに全高30cmというのが気になりましたが、考えてみると今まで作った1/100クラスのMSは、15cmから20cmですから、今までより10～15cm高いだけであまり問題はなさそうです。むしろ、頭のキャノピーの方が問題ありそうな感じです。こればっかりはファンドで作れませんからねェ。

ところが、このたかが、10～15cmが最後の最後まで私を苦しめる原因になるとは、この時もまだ全然気づかなかったのです。

8月15日

形状を大体把握し、作り始めようとしたらバンダイさんから、グレイドスを10月の見本市に出したいので、〝Bクラブ〟用とは別にプラキャストで複製をとってパーツ状態で1体余分に用意して欲しいとの連絡がありました。(見本市用を仕上げてくださった静岡工場の宮沢さん、どうも御苦労サマでした)

もともと左右同型のパーツや、強度的に不安なパーツはキャスト抜きするつもりでしたから、その他のパーツを抜くのはそれほど手間もかからないだろうと軽くOKし、いよいよ製作にかかり始めます。

さて、30cm大など作ったことがないので一体どんなボリュームになるのか見当もつかず、図面を引いてみることにしました。私は滅多なことでは図面は引かないのですが、別に図面を引くことを否定しているわけではなく、むしろその逆なのです。ただ、私自身、設定資料からベストバランスとイメージを持った図面を正確に引きだす〝目〟と〝センス〟を持ち合わせていませんので、仕方なく実際に作ってボリュームで判断しようということになるわけです。図面が引ければ、各ブロック単位に区切って図面の形状を目指して、**イッキ**に作ってしまえるのですが、ああやろうか、こうやろうかと試行錯誤を繰り返しながら作るものですから、結局、5倍位の時間がかかってしまうので、なんとも面倒な方法です。もっと、修行を積んでセンスを磨かなくては……。

さて、今回は設定の中に完全な側面図がありましたので、これを30cm、つまり実寸に拡大コピーして図面とすることにしました。

しかし、拡大してみて愕然としました。「うわっ、でかい!」

そこで私は30cmという大きさが、いかにでかいかを目のあたりにしたのです。考えてみれば10～15cm大きいというのは、高さが約2倍になることだけではなく、その面積は高さの2乗に比例しますから、4倍となり、驚くわけです。しかし、物は立体ですからボリュームがあります。体積は長さの3乗に比例……ということは**8倍!**ファンドで作ったら、その量は今までの8倍、しかもキャストの複製を取ることをOKしたのですから、シリコンゴムとプラキャストの量も8倍……その上、キャストは流し込む時に失敗が出ますから、実際に使う量といったら…考えるだけで、かっとびます。私はあらためて、自分が引き受けてしまった仕事の重大さに恐怖しました。

8月16日

原型にはファンドを使うことにし、引き伸したコピーを元にラフな形を作



っていきます。いっぺんに盛りつけてしまうと中まで乾燥しないので、少しづつ盛ってはオーブンで乾燥を繰り返します。しかし、でかいので、いくら盛っても足りません。大きい物は乾燥に時間もかかりますから、先ず最初に大きい物から作り始めますが、どのパーツもでかいので、ある程度の形になるまでは大小のヤキイモ状がゴロゴロという状態が続きます。

足、左右下腿部、大腿部、胴体、上腕、前腕になる予定のものを丸1日、オーブンで焼きまくって強制乾燥させても、1/3位しかボリューム増してきませんでした。昨日から、ず～っとやってたんですけどね。

8月17日

側面図を拡大して気が付いたのですが、どうも目の錯覚というのはあるもので、20cm高と30cm高とでは後者の方が細く見える様です。単に拡大しただけですから、バランスが変わる筈もないのに、どうもヒョロッとした感じで気になります。もともと、私自身、カッチリした体形が好みですので、ここはやはりこの側面図よりも太目に作ってやることにしました……となると、またファンドを盛りつけなければなりません。まだ、2/3も盛り付けが終わってないというのに。

芯にバルサを使えば、作業は速くなるのですが、私の腕の未熟さから盛ったり削ったりを繰り返すうちに、芯材が出てきたりすると仕上げがたいへんなことになるのです。芯材の形を最初にピタッと決められるセンスがあれば…(千草巽氏がうらやましい)。これもまた、私の修行課題であります。

8月18日

いつまでもヤキイモの相手をしているわけにもいかないので、オーブンで乾燥させている間に小さいパーツを作ります。しかし、*ゲージパーツ（今回は下腿部）が出来ていない以上、それに接続するパーツが作れませんので、ゲージパーツのボリュームを想定して作れる範囲のパーツを仕上げにかかります。腕がそれなのですが、わかりやすく言うと、例えば膝関節などは大腿部、下腿部両方が仕上がって、そのスペースがきっちりでていなければ、そのサイズは決められませんが、足に直接かみ合わない腕などは、足とのバランスさえ合っていれば作業にとりかかれるわけです。

前腕は左右それぞれの外側にフレキシブルパイプの出る突起がついていて、本来なら左右二つ作らねばならないのですが、前腕の両側に突起を設け複製の後、左右で別々に削り落とすという方法をとりました。これだと上腕と前腕をひとつずつ作れば、事が足りるので作業が早いのです。

それにしても、胴体と脚は、まだ乾燥しない……。

8月19日

結局、腕パーツ2個は一晩かかってなんとかそれらしくなりました。だが、細部修整となると大きさが、これまた足をひっぱってくれます。作り方は、いままでのサイズと同じですから盛り削りの量のバランスも同じで、いままでの8倍の量に増えるのです。ちょっとエッジのラインを変えたくても、今までならヤスリをガリッとやれば済むのにガリガリと8回やってもまだ足りない。削りすぎたら8倍盛ることになりますから、また乾燥に時間がかかるとまったくもって大変です。それともうひとつの問題は表面仕上げ。表面積が4倍ですからファンド特有のスや亀裂が、かなり多く出て修整がこれまた大変なのです。

8月20日

なんとか腕パーツ2個を型取りできる状態まで仕上り、ほっと一息。しかし5日もかかってこの程度の形が2個とはこの先、不安であります。さらに下腿部の左右対象が待っているのを思うとゾッとするので、ここまで来て脚に関しては手順をかえることにしました。大腿部はファンドで作り、下腿部は膝とそれをはさむ両側の8角形のパーツを3つに分け、膝を中心に外側と内側を入れ替えることで左右の別とするという方法です。

しかし、両側のパーツと膝は平面でつかないと入れ替えられませんし、ファンドでこれだけの大きさの平面出しはたいへんです。

そこで〝むげん大阪店II〟の店長である葛原(くずはら)宏治氏に相談したところ、プラ板にポリパテを盛りつけて作る方法をすすめられました。レジンのスーパーポリパテを使いましたがこれがすごい、くいつきは良いし削りやすいし第一ドカッと盛りつけても15分で中まで固ってしまう。これはすごいと葛原氏に使用報告をしたら、「そら、あんたファンドを基準に物を考えたらあかんわ」の一言、ごもっとも。

8月21日

さすがに胴体の大まかな芯も乾燥しましたので、胴体を形にし始めます。形状が複雑で左右対象をみなければならないからたいへんです。また、少しずつ盛っては乾燥。ポリパテも便利なんですが、ちょっと値段が高いので全部に使うわけもいかず、相変わらずファンドであります。

こんなに時間を喰うとなるとあちこち行程をとばして、とにかく形にして10月初旬の〆切に間に合わすしかない等と考えているとバンダイさんから連絡があり、9月中旬に大体の形に仕上げて大河原邦男氏のお宅に伺って意見を聞かせて頂けることになりました。光栄な話ですねえと答えはしたもののよく考えたらえらいことです。デザインされた御本人に直接見てもらうとなると手を抜くことはおろか必死で作っても満足してもらえるかどうかわからない。まして御本人のイメージと全然違って目の前でムッとされたらとても悲しい。それに9月中旬にお見せできる形になってなければいけない。ということは、〆切が2週間短かくなるので、作業はさらにハードになるわけだ、ヒェーッ！

8月23日

2回程、太陽が昇ったのでたぶん今日はこの日なのでしょう。大腿部は表面仕上げを残すのみとなりましたが、一昨日から下腿部の製作をメインに胴体その他をずうっと作っています。なぜ、ここまで時間をつめて作るかといいますと下腿部がゲージパーツであり、これらのパーツをキャスト取りして再加工せねばならないからです。具体的にいうと、腕などは関節が中に入り込んでいて、原型時にこのすき間を作ってしまうと型抜きしにくく、しかもファンド製ですから、いくら大きいとはいえ加工時の強度が心配です。(いっそ、腕全体を関節ごと一体化して作ってしまえば簡単なのですが、これだけの大きさですからはめ込んである所はちゃんとその様に作ってやりたいですからねえ）それで、キャスト抜きして再加工した腕に関節をあわせて作り、それとキャスト抜きして左右に使い、また再加工と後々の手順がめんどうなのです。しかも脚も胴体も同様ですから原型が一刻も早く完成しかないことには話がすすまないわけです。

8月24日

こりゃあ、一人では間にあわんと、ひらおかとしえ嬢にSOSを発信し、アシスタントに来てもらいました。おかげで大腿部が仕上り下腿部が大体、形になり、腕のシリコン取りができました。その夜は葛原氏に店が終わったあと手伝いにきてもらい、めでたく腕パーツ2個はキャスト抜きができました。しかし、腕だけでシリコンとキャストの量の多いこと……8倍ですからねェ。

8月25日

ポリパテはたしかに大まかな形を出すには便利ですが、どうしても小さな気泡が出てしまい表面仕上げがたいへんです。そのため、時間を喰って下腿部はなかなかできません。夜、ひさびさに今年の春に就職した嶋田秀孝氏が様子を見にきてくれました。

8月26日

ひらおか嬢にまた来てもらい、大腿部の最終仕上げが完了。同時に進行していた胴体もそれに合わせてそろそろ形になって来ました。

8月27日

明け方近く下腿部が仕上り、大腿部と合わせてシリコン取りとキャスト抜き。これまたすごい量。これでやっと関節部と足が作れます。足も左右同型ですから複製をとりますが型抜きの関係で2パーツに分けました。大まかに作ってあったファンドの芯に下腿部のスペースと合わせて盛り削りをします。

8月28日

頭部のキャノピーやらコクピット製作を東京の草刈健一氏にお願いすることにしました。ほんの4、5個のパーツでこんなに時間がかかるのでは頭ができあがる頃には、ほとんど〆切ぎりぎりでとても作り込めないだろうし、飛行機モデラーとしての腕も確かな草刈氏なら私以上のディテールアップを短期間でしてくれると思ったわけです。幸い草刈氏も快くOKしてくれました。これで、頭のバランスを決定する胴体がまだ形になっていないのです。う～、あせる。

8月31日

今月ももう終わるというのに胴体が決まりません。この大きさのため左右対象が出にくく、しかも形が複雑だからですが、結局の所、自分の力の無さが原因なのです。足の方は結構形にな

ってきているのに、基本となる胴体ができなきゃ話にならない！

9月1日

上京の日程が決まりました。17日、東京にて草刈氏に会って頭部の複製を渡し、明けて18日に大河原氏宅へ伺うことになったのです。ということは、あと半月。でも、まだ要の胴体ができない。仕方なく、バックパックを固定する様にし、背中のディテール（バックパック取付け部）は省略することにしました。しかし左右対象と表面仕上げはかなりのネックとなります。

9月3日

また、ひらおか嬢を呼んで手伝ってもらいました。おかげで、膝の関節部品、下腿部外側のバーニアが上り、いっきにシリコン取り左右の脚はどうにか完成しそうです。

9月5日

嶋田氏の助力で足パーツがやっと完成。胴体もあと左右の通気孔をつければできあがりという所まできました。真中の通気孔はキャスト抜きしてからはめ込むことにしました。なんとか、完成は見えたものの残り時間を考えると安心できません。

9月6日

やっと胴体が完成。足のパーツ２個といっきに型抜きします。しかし、いずれも巨大なパーツですからシリコンとキャストの量たるや、すさまじい！

9月8日

キャストの胴体に合わせて腰にはめ込まれた四角い通気孔の様なパーツを作ります。これがないと後のアーマーの寸法が出ないのでこれまた必死です。ちなみに、〝グレイドス〟という名が〝**レイズナー**〟にかわったと連絡あり。

9月9日

胴体にむきになって足のつけ根と腕の関節を忘れていたので大あわてで作り始めます。これがないと全体の形に組み上がりませんしね。

9月10日

結局、これらのパーツは一晩がかり。排気孔と共にシリコン取り。ふと、カレンダーを見るとあと１週間。げげっ！ メインの頭部がまったく手つかずだ！ それでこれもあわてて作り始めますが、改めて見ると結構複雑な線をしています。えらいもんを残しといたもんや。

9月12日

全然、進まない頭部に冷や汗をかきながらまたひとつ、えらいことに気づきました。体は一応組んで立たせるだけの最小単位のパーツが上がっているのですが、大河原氏に見て頂く際、全体のプロポーションの把握をしてもらうだけの材料ができていないのです。どういうことかというと人間形態のバランスは体に関していうと肩幅と足のつけ根を結ぶ三角形が重要な意味を持ち、さらに肩幅と腰のアウトラインの対比でガッシリしているとか、ただのデブとか微妙に変化してくるのです。という事はレイズナーの場合、肩や腰のアーマー類が、そのアウトラインであり、ボリュームでありますから全体のバランスを見る時、それらは必要不可決な部品なのです。人に見てもらおうとなるとなおさらです。しかし、作品の出来を左右するだけにこれらのパーツは細心の注意がいりますし、第一、体にフィットしてますから、本体を組んでからでないと作れないではないですか。後、４日…頭部も形になっていないというのに。

9月13日

また、頭が出来ないというか作品の表情を一身に請うパーツですから、この後に及んでこだわってしまうというのが本音です。その乾燥時間中、腰のアーマー類を作ります。キャストのパーツもまだ仕上げてないし、時間は迫るし、ああ、なんて手が遅いんだろう…。

9月14日〜17日

なぜ、日付けがこうなるのかというとラストスパートで、ついに上京の当日まで一睡もせず仕事をしっ放しという状態になったのでこういう描写になります。さて、大あわてに追車をかけて、とにかくパーツをそろえようと努力しますが全然はかどりません。あと１日と迫った時、ちょうど大阪に遊びに来ていたフイギュア・モデラーとして有名な越智信善氏が応援に駆け付けてくれました。さらに嶋田氏と葛原氏も参上、地獄に仏、タロウにウルトラ兄弟とはまさにこのことであります。キャストパーツのペーパーがけにサーフェーサー吹き、肩パーツ製作にスジ彫り、アーマーの仕上げと次の日は三人とも午前中から仕事があるというのに朝の３時まで手伝ってくれました。感謝感激雨あられ……。17日朝８時にやっと頭部が完成し、５時間でキャスト部品を２つ抜きます。アーマーは左右をあきらめ前後のみの仕上げで断念し、なんとか新幹線の時間に間に合ったのでした。かくしてその夜、東京で無事、草刈氏に会って頭部のキャストパーツを渡すことが出来ました。私はすぐにホテル（なんと新宿の東京ヒルトン、リッチだ！）に引き上げ泥の様に眠りこけるのでありました。

9月18日

ついにレイズナーの途中経過を手に大河原宅を訪問しました。まず、氏にお会いしてから、きれいに片づけられた広い仕事場の応接机に昨日出来たばかりのパーツを並べます。大河原氏にひととおりパーツを見てもらった後、全体を組み上げ、足りない部分はこれからどう作ってゆくつもりか口頭で説明したわけです。大河原氏はそれらを見ながら終止、おだやかな調子で応対してくれました。日頃から自分のデザインしたものをモデラーが、どう料理して見せてくれるかを楽しみにしていらっしゃる様で、この後も任せるから思うように製作を進めて下さいと言われました。これは、つまり私を一人前のモデラーとして認めてくれたことで、これほど嬉しいことはありません！

さらに立体にしてみてデザイナーの気づかなかった間違いがあれば、どんどん言って下さいと言われ、ここの所、自分の力量の無さに嫌気がさしていた私は恐縮してしまいました。まだ完成もしていない物を見せて批評してもらうというのも無茶な話ですが、あちこちアドバイスを受けたり設定資料だけではわかりづらい形状を説明して頂いたりと非常に有意義な時間でした。

また、レイズナーの放熱板の新設定を描き上げた直後ということで、それも作例に取り込むことになりました。聞けるだけの話を聞いて大河原宅を後にした私は、すっかり良い気分になって最終の新幹線で大阪へ戻ったのでした。

9月19日

背中のバックパックも大きいので早速、作業を再開しました。大きいパーツをファンドで作るのはさすがにこりましたから、ここは少々、高価でもポリパテで作ることにしました。ポリパテは完全硬化までの間、ヨウカンみたいに柔かい時期があるので、その時大まかな形を削り出してやれば結構楽に作業できます。さらに、バックパックも取り外しができる様にと思い、胴体も作り直すことにしました。つまり、背中を設定通りに作り直すわけです。これは原形がファンドですから、ファンドで修整します。あれだけ時間のかかった胴体をよく作り直す気になるものだと思われるかもしれませんが、あれだけ時間がかかったからこそ、いい加減な物にしたくないのです。そして同時進行でアーマー類と手首の製作です。まだまだ先は長いですねェ。

9月20日

バンダイから新しい設定資料（V-MAX改造後のレイズナー）が届きました。コクピット内部や放熱時のハッチ開放状態など、その他細部の設定です。そういえば、Bクラブ用の頭部は草刈氏にお願いしたものの見本市用は考えていませんでしたので、急拠、キャスト抜きした物を嶋田氏に送ってやってもらう事にしました。届いた設定書の中でSPTの対比図が正面だったので、これから胸の形状が間違っていたことがわかり、こうなったらヤケクソで作り直すことにしました。

9月24日

左右の手が完成。これにあわせてナックルと手首の関節を作ります。やっぱり胴体は時間がかかってしまいました。これが仕上らないと腰のアーマーの仕上げができないというのに、なんとか同じことばっかり繰り返しているみたいで、非常になさけない…。

9月26日

胴体がなんとか仕上り、もう一度シリコン取りします。またまた、すごい量。ほぼ同時に肩バーニアとナックル・アーマー、脚部ミサイルのノズルが完成、いっきにシリコン取りし、肩アーマーをポリパテにて作り出します。

9月29日

バックパックは左右同形のものをひとつ数えて合計８パーツにわけますが、いまだにひとつも出来ません。どないなんねんやろ！ その間にも腰の前後アーマーが仕上りました。これで左右アーマーが作れます。

10月３日

両足の甲のアーマー、並びに左右腰アーマー、胸の通気孔パーツが揃いました。型取りしている間に嶋田氏に頼んでおいた頭部が届き感謝。早速、首の部分を作り足します。

10月４日〜６日

例によって、ラストスパート！ とにかく見本市用のパーツだけでも早く送らなくては…。やっとバックパックの部品が全部出来揃い、首のパーツと共にドドッと型抜き。全キャストパーツを仕上げるのですが、これが、気泡やらなんやらで表面仕上げがやたらと時間を喰ってくれるのです。ひととおり完了した所で、全体にサーフェーサーを吹き、パーツを組んだり、プラ棒を通したりして、なんとか宅急便の最終〆切りに間に合いました。これでとりあえず一体は納品したわけです。塗装はしないで済んだのですが、あ〜っ、死んだ！

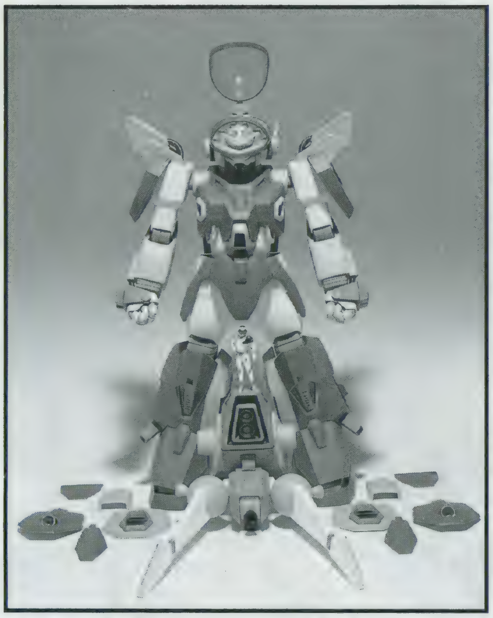
10月７日〜15日

バンダイさんより、見本市用にZガンダムのMS（ガザC）の展示用モデルを頼まれ、この期間でなんとか作って発送しました。レイズナーとは直接関係ないので詳しくは記しませんが、１週間でフルスクラッチというのは私の新記録でした。ただし、出来の方はなさけない仕上りなので、ちゃんと改修したものをBクラブで発表します…。

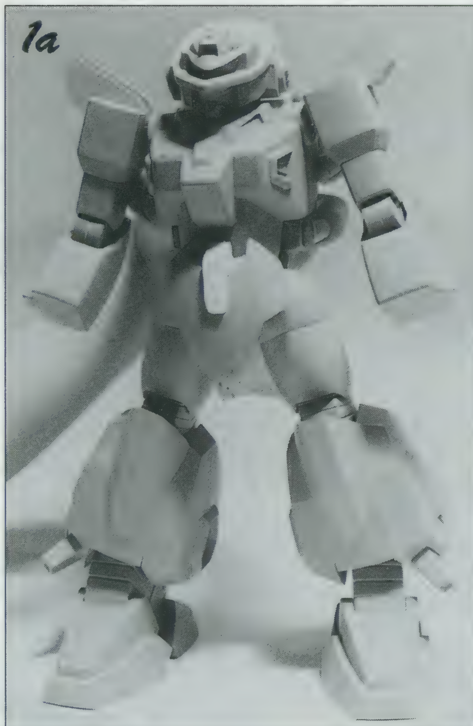
14日に草刈氏の頭部コクピットが到着。（模型情報に載せるため写真をとったので時間がかかった）やっぱり頼んでよかった！ しかし胴体もこの仕上げに負けぬようにしなくてはならないので、しんどいわ。

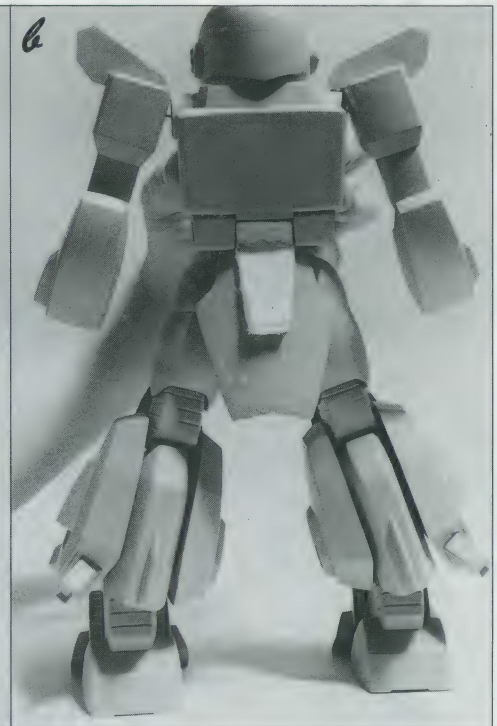
10月16日

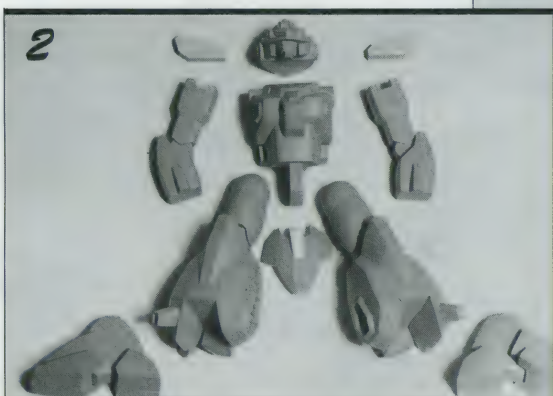
さて、阪神の優勝も決ったことやし（何のこっちゃ）いよいよ本番のBクラブ用レイズナーの製作にかかります。部品は全部上がっているとはいうものの、すべてのパーツの仕上げは一からやり直しですし、再加工やなんやらと組むだけでも大変そう。

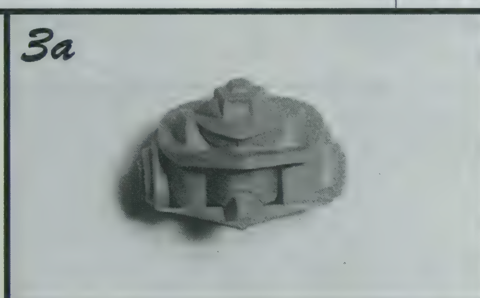


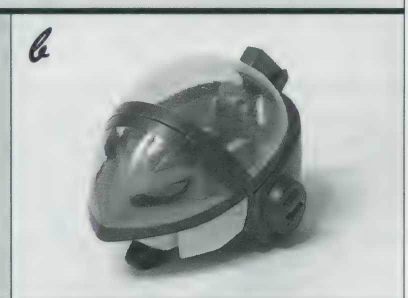
▲パーツ分解した1/30レイズナー。(完成した状態)

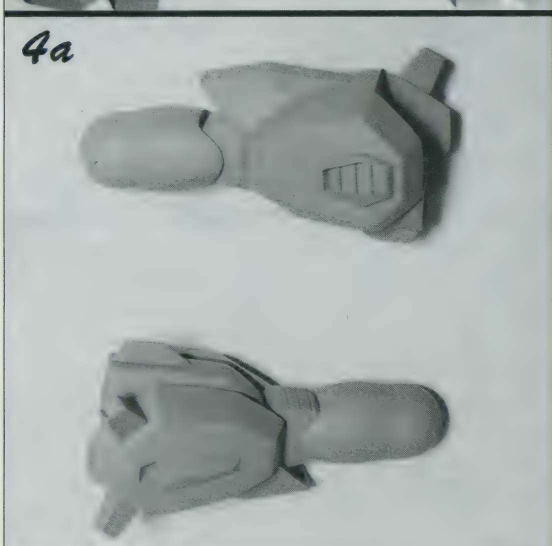


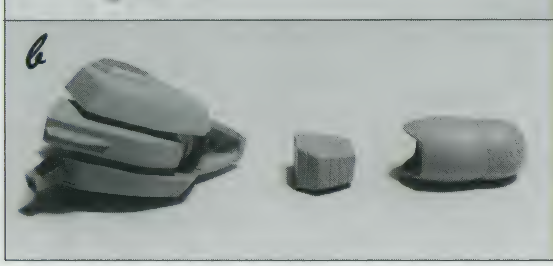


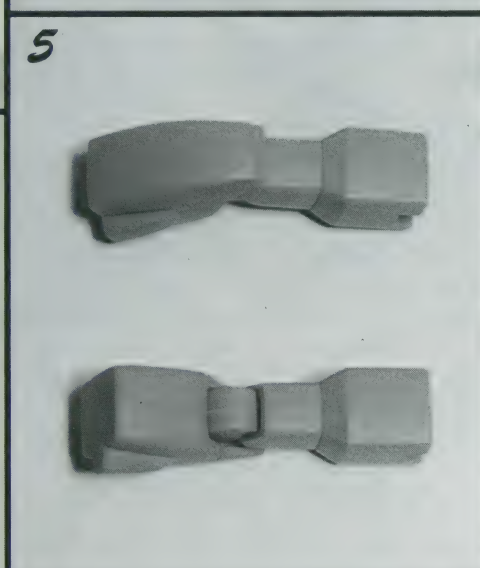












1a, b
9月17日に大河原氏に持参したパーツを組み合げたもの。首のパーツが出来ていないし、腰のアーマーも完全でないので全体的に太過ぎる印象を受ける。手で押えているのはジョイント部分が作られていないため。

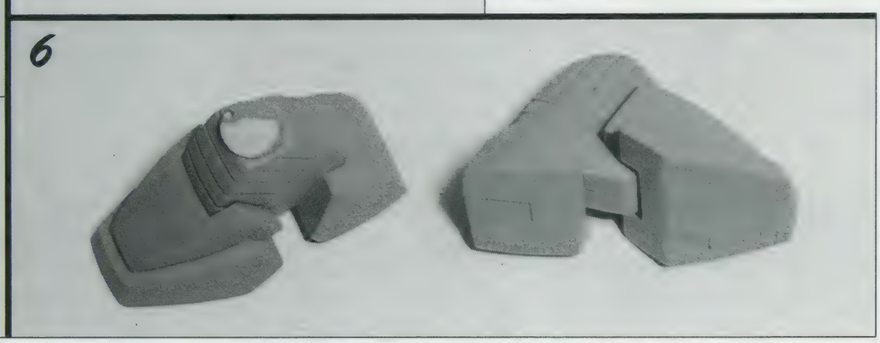
2
1をパーツ状態で並べた所。

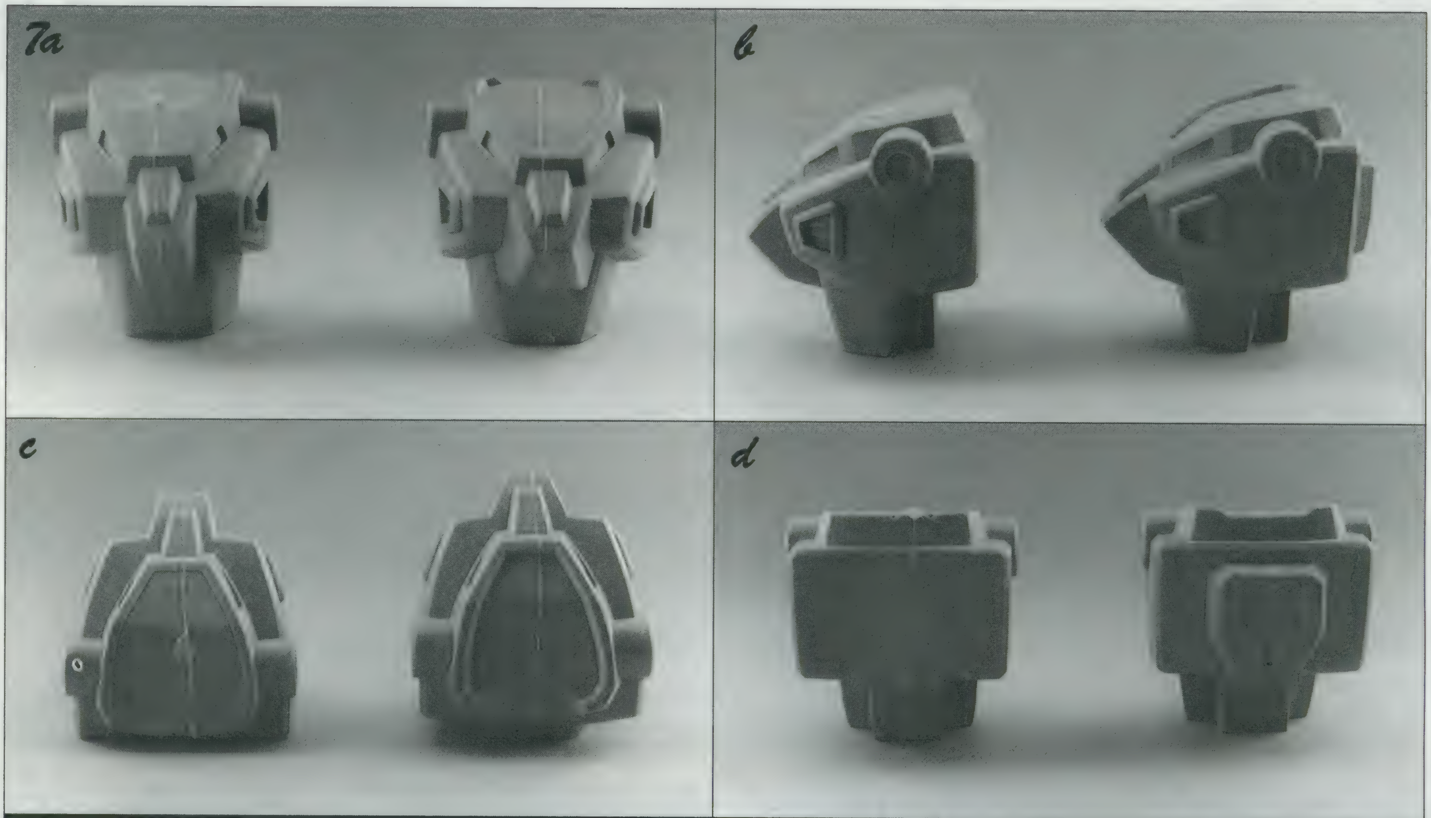
3
aが草刈氏に渡したパーツ。両頬のパーツは別パーツなので合計3パーツからなる。***b***は草刈氏によって仕上げられた頭部。コクピット内部は、この後、改修されることになる。

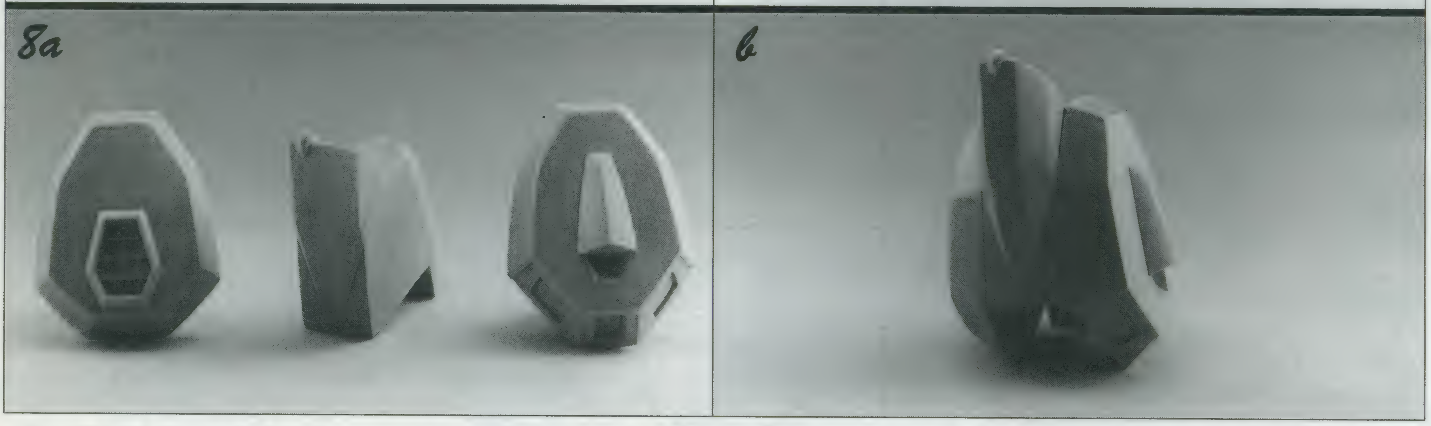
4a, b
細部ディテールを入れる前の脚パーツ。

5
腕。関節部はキャストをくりぬいてから、はめ込む。

6
足はつま先とかかとの2パーツ。







さらに数えてみたらハッチが10ヶ所も開いたりして、ちょうど製品状態と出来の悪いガレージキットを徹底的に改修する様なものでして、もうたいへん。阪神が優勝してくれたおかげで、みんなどっかへ行っちゃって手伝ってくれないしどうしたものか……。

10月17日

ビールかけを一晩中やって二日酔でボロボロの葛原氏を呼んでよってたかって全パーツをキャスト抜きしました。さらにバックパック取り付け部分のディテールアップも開始。キャストのムクですから、これが背中にピッタリ固定するにはかなりの強度が必要なので金属部品を使うことにしました。

10月18日

ハッチを開け始めます。基本的にハッチを開ける付近のパーツを２つ用意し、１つはハッチを削り出し、もう１つはハッチのはまり込む部分を削り取るという具合に製作します。

10月19日

バックパックのディテールアップ完了。表面仕上げを残すのみ。

10月21日

なんとかハッチも全部開け終り、残りのパーツの修整開始。しかし、表面仕上げは非常にたいへん。ペーパーをちょこっとかけただけで、出るわ、出るわ気泡の集団！　で、パテを盛ってサーフェーサー吹いてペーパーをかけたら、また出てきたりして、これを一つのパーツごとに延々と繰り返すのです。さらにスジ彫りを追加しようとして、オーバーラインしたり、湯口（キャストの流し口で、プラモでいうランナーみたいなもの、もっと太いけど）を切りそこなって部品がかけてまったり、なかなか楽しい（？）アクシデントが続きます。

10月22日

製作途中の写真が必要になり、カメラウーマン、外川女史に依頼。

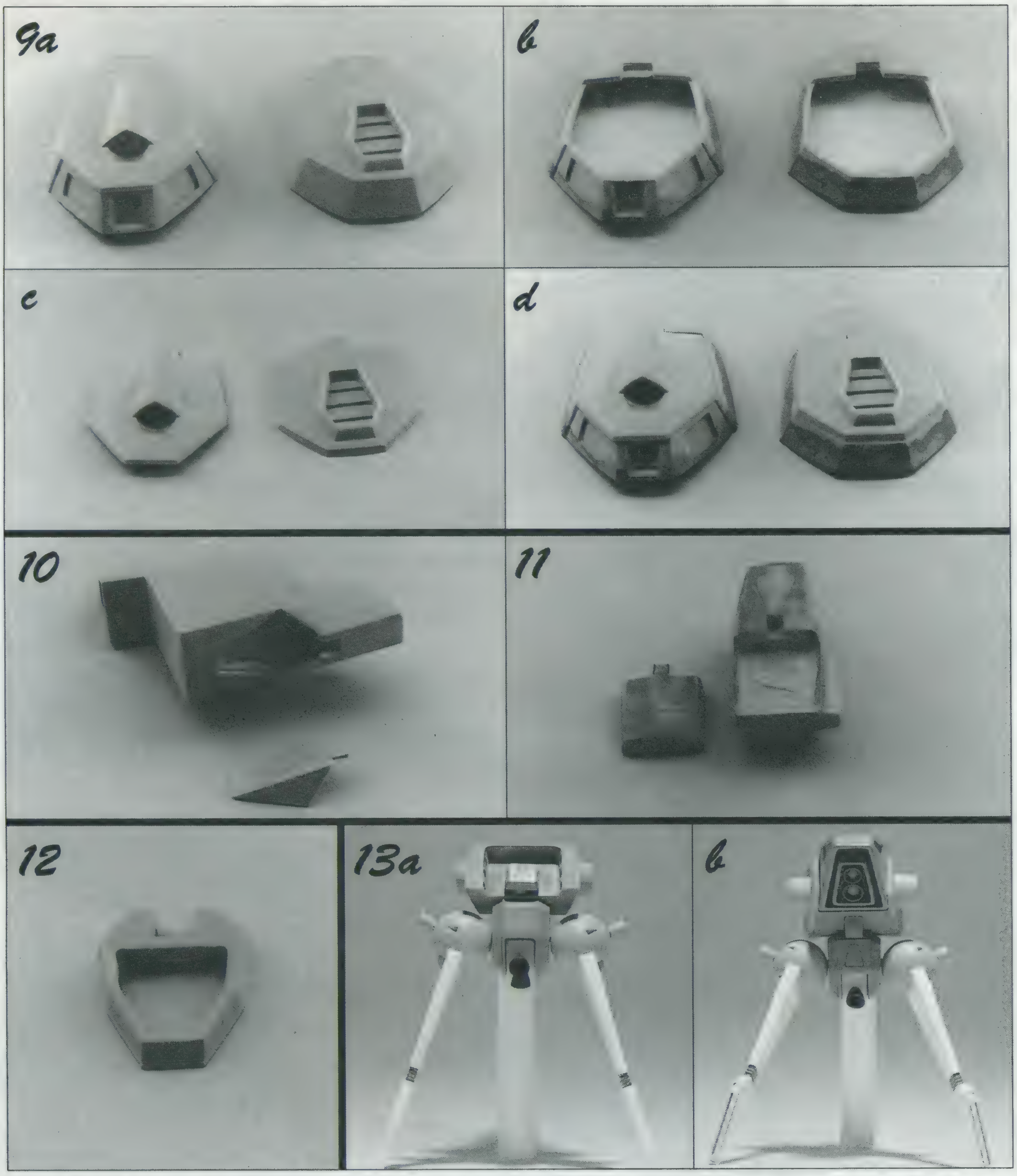
その間にもペーパーがけは続きます。その夜、草刈氏から電話があり、コクピットのシートがテレビと見くらべるとどうも小さいようなので作り直したいとのこと。なんでも、コクピット内部の設定は大河原氏が描いたものではなく、その通りに作ると内部が1/48となり、外見は30cm高ですから約1/30とギャップが生じてしまうわけです。そこで作り直しを申し出られたのですが、乗りかかった舟には徹底的に挑む草刈氏のモデラー根性に感謝。外側を完全に仕上げて送ることにしました。（ちなみに改修前のコクピットは模型情報11月号に掲載されていますよ）

10月23日

大阪でプラモ見本市があり、早速、出かけました。まともに外に出られたのは、１ヵ月半ぶりです。造型材料なんかは、〝むげん〟の店長である葛原氏が手伝いのついでに届けてくれますから、外出する必要がまったく無かったわけです。バンダイのブース、この前、送ったレイズナーの完成体を見ることができました。ここまで読んでこられた方は、そんなアホなと思われるかもしれませんが、私はこの時、初めて自分の作っているレイズナーの完成体を見たのです。つまり、パーツ状態ではさんざん見ているのですが、こうしてすべてのパーツが組まれるということは、わが家の机の上では不可能だったのです。それで変な話なのですが、バンダイのブースでじ〜っとつっ立ってプロポーション的におかしな所や作り直した方がよさそうな所を観察してきました。さて、家に帰ってから草刈氏に送る頭部を仕上げにかかります。あそこまでやってくれるのですから、こちらも肩に力が入ります。前から直したかったラインや新設定でわかった所などを作り足したり、作り直したりで、キャノピーと内部を除く部分をなんとか仕上げました。これで、明日、送れる！

10月23日

見本市で直したい所をひととおり見ましたが、とにかくややこしい所は先



7
さて胴体であるが、左が大河原氏の所へ持参したもので、右が修正後のもの。胸の突起と腹部のラインを変えるだけでボリュームは変わっていないのに結構シャープになります。初期のものの襟は逆テーパーになるので、あえて浅目に作ったのですが、これも割と無理がきくみたいなので、右のように修正し設定通りにしました。(*a*)横から見ると前後にボリュームを増したのが判ります。右の方の背中に見えるのがバックパックのジョイント部です。脇のラインも少しですが変えてあります。(*b*)上から見ると胸のラインが先細りになって構成的に変化がつきました。ちょっと判りにくいかもしれませんが、背中のラインが直線から右の様に変わっています。湯口を工夫したため襟のうしろに気泡もできません。(*c*)後方から見た所です。(*d*)

8
下腿部のパーツ構成。外側を入れ替えて左右の足とするわけです。(*a*)それを組んだもの。(*b*)

9a, b, c, d
ハッチの開け方です。先ず、下腿部ですが開ける予定のパーツをハッチがはめ込めるようにくり抜いて、さらに内部のメカの入るスペースを開けて、プラ板で裏打ちします。(周辺が汚いのはパテによる修整のせいです) ハッチの方は同様にハッチだけ残して削りおとしてしまい、両者がきっちりと合うように削って合わせていき完成となります。

10
膝のハッチ。

11
ヒジのハッチ。両腕を開けようとすると前腕パーツが4個になる。

12
肩アーマーのハッチ部。ヒンジはつけられないので開閉は、はめ替えによって行なう。

13a, b
バックパーツの完成写真。

にやってしまおうということで、ハッチ内部のメカを作ります。細かい所をスクラッチしている間がないので、やはり流用パーツに頼るしかありません。あちこちから切ったり、プラモの箱を片端から開けたりしたのですが､結局、使えたのは一部しかなく、自作に頼らなくてはなりませんでした。

10月25日

結局、内部メカは今日までかかってしまいました。こんなに時間をかけて流用パーツを使った意味がないなあなどと、ブツブツ言いながらキャストパーツを仕上げます。しかし、例のプロポーションの問題点をこれまた全身を組む事なく、勘のみで削ったりして、また気泡の襲撃を受けることになりました。ほとんどが数ミリを削るとかその程度なんですがここまでくるともう意地であります。それにしても、しつこい様ですが、でかいというのはたいへんで、まして全パーツですから、その表面仕上げたるやどえらい騒ぎです。

10月27日〜30日

さあ、お待ちかね、本当のラストスパート。なんと4日間で2時間しか寝ないという体力の限界です…。結局、28日まで表面仕上げに費してしまい、大あわてで塗装にかかります。ピースコンを使うにしてもマスキングはしなきゃなんないし、物は大きいし結構手間がかかり、これまた明け方になっても終わらない。マスキングの失敗で色がはみ出たり、マスキングテープと一緒に色もとれちゃったりとか、この後におよんでまだ私を楽しませてくれます。この時点で精神状態が普通じゃありませんから塗料に向かって大声で｢おんどりゃ、なんでくっついとれへんねん、ドアホ!!」などと会話をしてしまったりして、さぞかし近所の人達は驚いたろうと思います。

筆塗りも結構たいへんでヘタだと言ってしまえばそれまでなのですが、時間をえらく喰ってしまいます。宅急便の〆切まで、あと20時間しかない!

塗装が終り、スミ入れが済んでも組み上げるのがまた時間がかかります。物がキャストの無垢ですから接着面は、しっかり固定させないといけませんので瞬間接着剤が使えず、エポキシ系を使います。これが短時間とはいうものの5分以上はかかりますし、物が重いからしっかり持っていないとヘタッとなってしまう。さらに腕や脚にさりげなく角度をつけ、それらしく見せようとあっちこっちから眺めまわし、この後におよんでプロポーションを調整しようと腕の付け位置をああでもない、こうでもないと検討するのです。そして、発送は宅急便ですから自重で（なんといってもキャストは重い）壊れないように接着剤の硬化時間はたっぷりととらねばなりません。

なんとか完成したものの、あわててあちこちにぶつけた所がはげたりして(なんといってもキャストは塗料のくいつきが悪い)そこでもう一度、色塗り。全体にフラットクリアーを吹きつけて調子を整え、しっかり梱包してはっと時計をみるとなんと宅急便の〆切をまわっている。あややややと表に飛び出し受付けまで行ったら車が出ようとしている所であります。なんとか車を止めて、ギリギリで持っていってもらいました。(無事、東京まで届いてくれよォッ)

これで長かった2ヵ月半が終わったのです。その時の私は走り去る車をボーッと見つめ、頭の中では家にころがっている巨大なシリコン型の山が浮かんでは消え、いつのまにか冷たくなった秋風をサイフの中身に感じながらポツリとつぶやきました……「作り方、変えよ……」

SPECIAL THANKS
大河原邦男、越智信善、草刈健一、葛原宏治、嶋田秀孝、外川祐、長谷川鉱二、ひらおかとしえ
(アイウエオ順、敬称略)

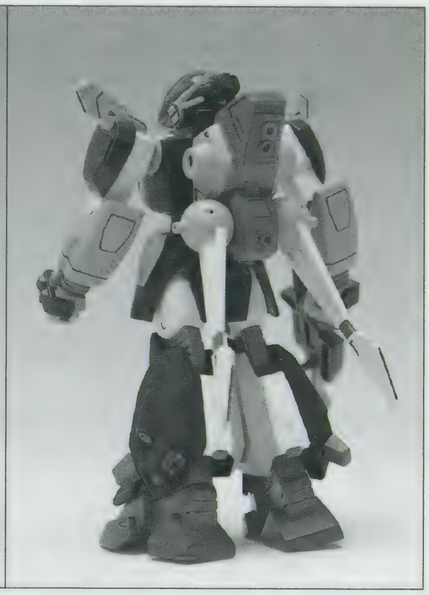
NEW KIT REPORT

1/100レイズナーは全長100ミリのミニキット!

REPORTER/草刈 健一

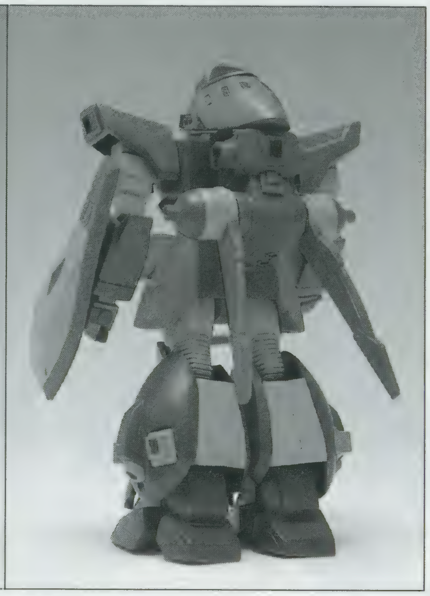
レイズナー





グライムカイザル

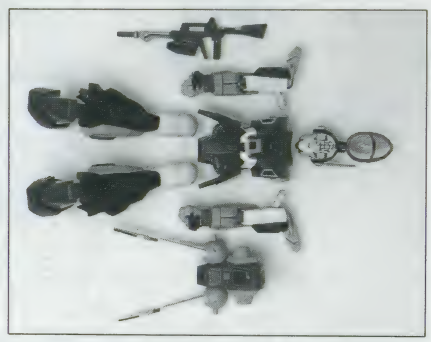






▶レイズナー改ザルなんちゃって……。

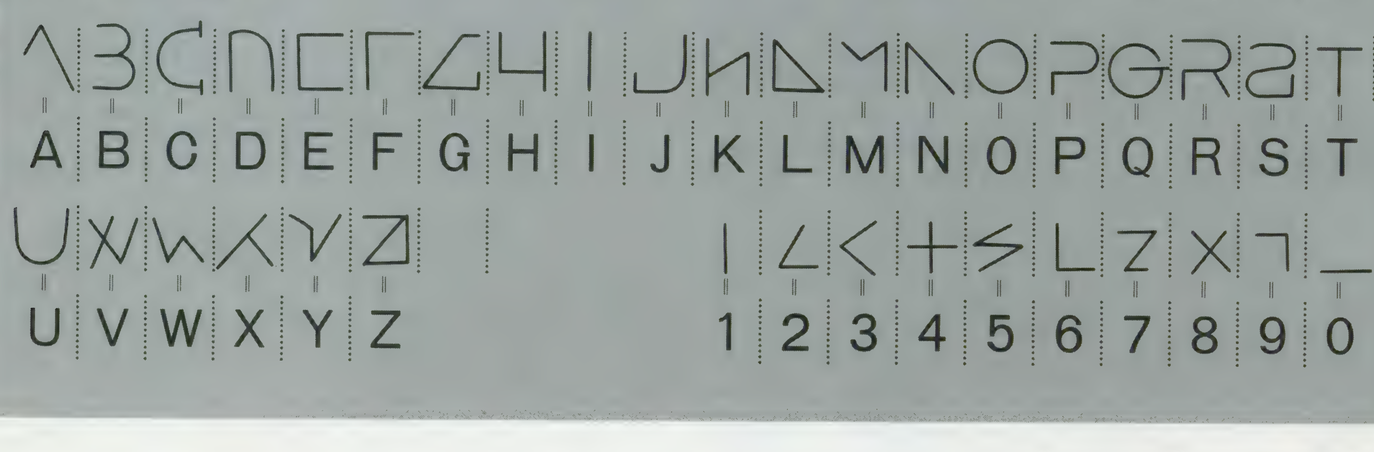
ガンダムプラモで、1/100スケールというと18cm位の大きさだが、設定全長が10m弱のSPTの場合、10cmのミニキットとなってしまう。このレイズナー、グライムカイザルともに、とにかく小さくてかわいらしいキットなのである。10月の見本市でレイズナーのキットが1/100は接着剤不要のスナップキットだと聞いた。最近、アメリカのプラモ市場は接着剤不要のスナップやビス止めキットが多くなっているという。ついに日本もそうなってしまうのかなと思っていたりしたが、このレイズナーのテストショットを受け取って、その心配は吹きとんだ。うまく写真を撮れば、10cm足らずのキットとは信じられないプロポーションなのである。手首は無可動(腕と一体になっている)のほかは可動部は意外と多く、そのうえキャノピーは透明パーツだ。ポリキャップは使用されていないが腕や足、さらに設定通りに上半身と下半身の着脱が出来、グライムカイザル（ほかのSPTでも）とパーツの変換が可能だ…思わず、楽しいなァと思いつつ、幼児のようにブロック遊びに夢中になってしまったわけです。でも、私は本格キットの1/72スケールを心待ちにしているのだが……。



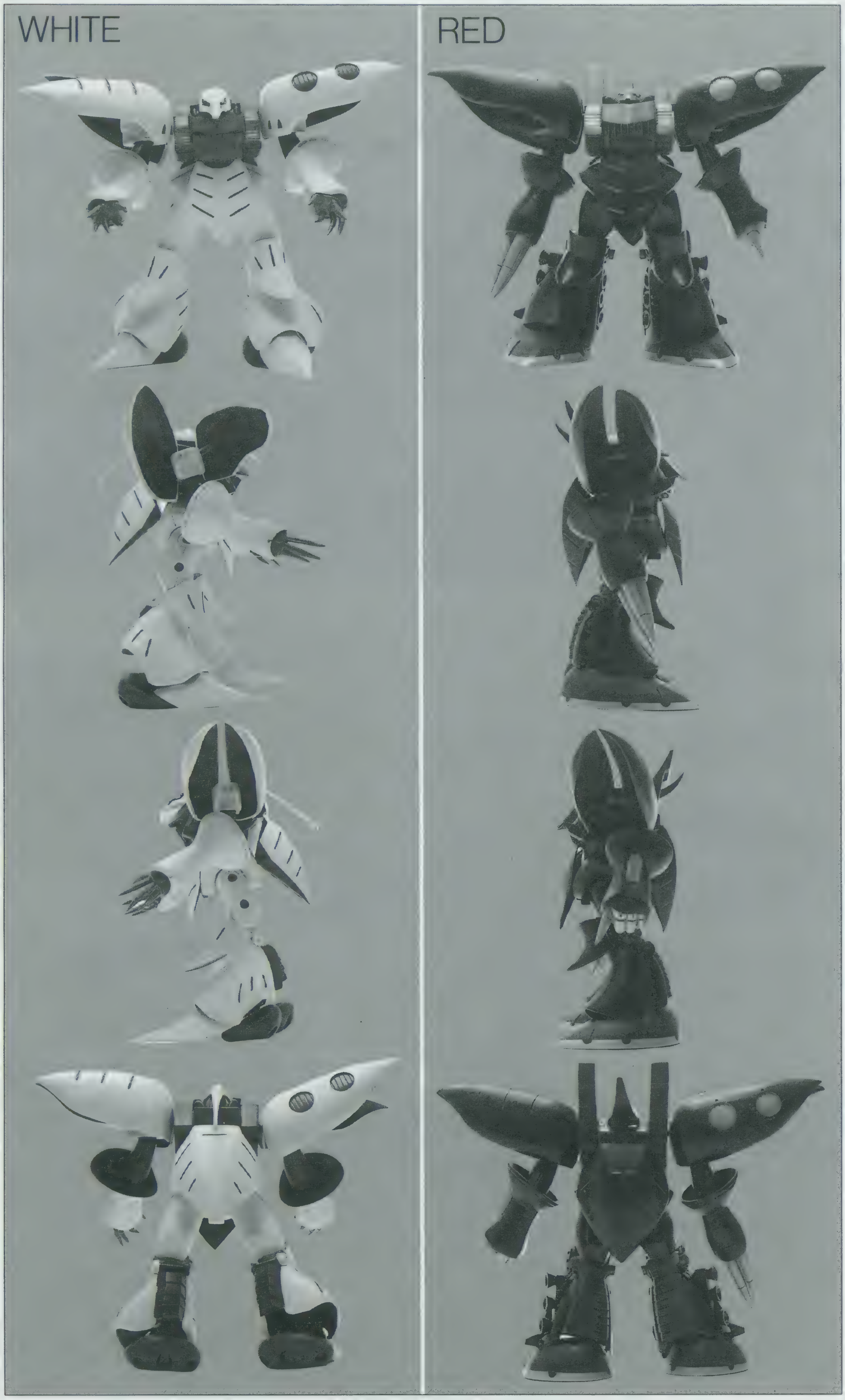
◀パーツごとに分解した1/100レイズナー。ポリキャップは使っていないが、動きはとてもよい。

グラドス文字

グラドスは異星であるため地球とは原語が違う。これはSPTの注意書き、及び劇中用に設定されたグラドス文字。アルファベットを基準にしている。キットのディテールアップの参考にして欲しい。



MODELING MANUAL・3
キュベレイは新時代のMSの足音を感じさせる‥‥!



■DATA
■全高・108mm
■全幅・122mm
(データは赤キュベレイ、白キュベレイも大体同じ大きさである)
■製作・千草巽
■製作期間・昭和60年10月(2体で約20日弱)

永野護氏によるZガンダムのMSデザインは、第1弾がリック・ディアスとガルバルディβ、第2弾がハンブラビとキュベレイを担当されている。

始めのリック・ディアスに比べると後の2体はデザインコンセプト上の違いが随所に見受けられる。

巨大な装甲板とでも言ったらよいのだろうか、ハンブラビの上半身、キュベレイのバインダー等、のっぺりとした曲面のデザインは現在の面の多面化、線の複雑化とはまったく反対の新機軸とも言うべき物である。

ハンブラビにおいては下半身はヘビーメタルとまったく変わらぬデザインでありながら、上半身のアーマーによって新しいMSデザインとし、また、デザインイメージに鱝を取り入れることによって、一種異様なキャラクターを創造している。

そのハンブラビを一歩、押し進めた形でのデザインがキュベレイであろう。このキュベレイは基本フォルムはリック・ディアスのそれでありながら、線の極度の単純化によって新しいキャラクターを構築することに成功している。

このキュベレイは講談社刊、コミックボンボン緊急増刊「機動戦士Zガンダムを10倍楽しむ本」のエマ・シーンのピンナップに描かれていたMSがベースになっている、(それが作例の赤キュベレイ)永野氏はこの頃からメカデザインの新分野を予感していたのであろうか。キュベレイのデザインは鮫がヒントだということだが、このように名デザインに既存の動物を取り入れるというのは見る側に不思議な親近感ともいうべきある種の感情を抱かせるものである。それは「仮面ライダー」のショッカー怪人や「ガッチャマン」の鉄獣メカ等が証明しているではないか。

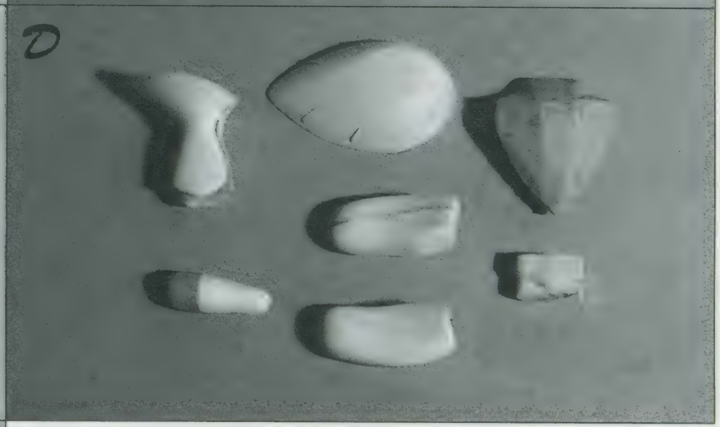
一見破天荒とも見える新永野デザインだが、それは永野氏の常に自由でいたい、新しいものを求めたいという意識の具現化ではないのだろうか。大河原氏の重厚ともいえる安定したデザインを男性紳士服と例えるなら、永野氏のそれは華麗なる女性のファッション

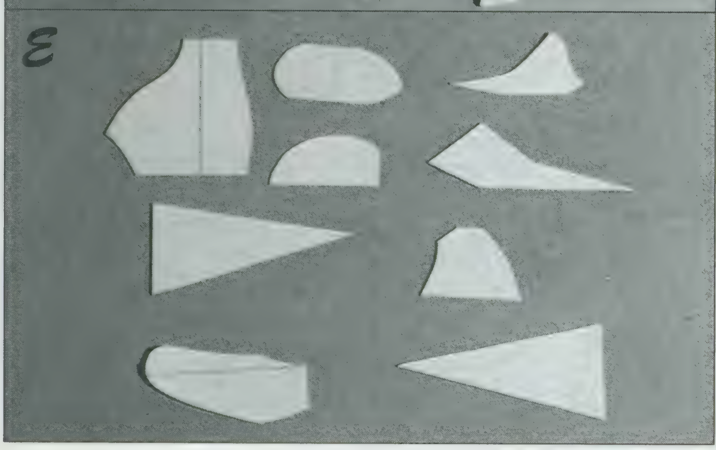
キュベレイのバキューム・パーツ構成











A. 白キュベレイ、赤キュベレイ共通のバルサ原型。肩のバインダーバーニヤ、もも、腰の前後アーマー、上腕部、肩である。それ以外の頭、胴部等はプラバン、パテ等にて作成する。
B. 白キュベレイ専用バルサパーツ。左上の丸いパーツはひじの内側のパーツ。下の4つの半円型のものはかかとである。プラパーツより引き抜かれる際、傷がついたり壊れたものがほとんどだ。
C. 赤キュベレイの原型。左上の丸いものはやはり、ひじの内側。下の4つのパーツはすねの窪みのパーツ。これらは内側を使うパーツなので、すべてポリパテによって作られている。
D. 共用パーツ、あるいは2つ必要なパーツは、パーツを仕上げた後、シリコン取りされる。上腕部は図面上のものでは短いことが確認され、ポリパテで延長されている。
E. プラバンによるゲージ。バルサ原型の削り出しを行なう時に使用される。

モードの世界である。

さて、今回の作例は白キュベレイと赤キュベレイを1/144スケールで製作した。私は本来大きい模型の方が好きなので、最初、この1/144というスケールに多少とまどいを感じたが、勘所(かんどころ)さえおさえて製作すれば小粒でキリッとしたものが完成するので、それなりの魅力を感じるようになった。

白キュベレイを（見本市出品用として）先に作り、共用できるパーツを型取り、複製して準備稿のキュベレイを製作した。カラーリングは先の「Z・Gを10倍楽しむ本」に従って赤にした。

キュベレイのキットが発売された時、(現在の所、未定だそうだが) 準備稿のものに改造する参考にしていただければ幸いである。

最初は胸の工作からである。胸本体と両サイド（角形動力パイプがついている部分）をプラバンの箱組みによって製作する。使用したプラバンは0.5mm厚である。強度的には、1.2mm厚の方が好ましいのだが、ある程度、線の多いデザインの場合、0.5mmで事足りてしまうものである。また、薄いプラバンの方が工作が容易でもあるのだ。

肩口の角形動力パイプはエポキシパテを削り出して作る。その他、パーツカバー、細かいディテール等はプラバンを切り出して作る。

胴の部分はポリパテを盛り削り出す。割と多量に必要なので缶入りのものを使用している。缶入りのポリパテはチューブに入っているものより割安である。但し、チューブに入っているものよりも収縮率が高いので、缶入りだけにするより、使い分けることが必要である。

腰は、褌(ふんどし)（アーマーにかくれて見えない）をプラバンで箱組みし、両サイドのスカート部はポリパテを盛って作る。こんな形状のもの、いきなりポリパテを盛る訳にはいかないので、エポパテで大体の形をきめて、エポパテ硬化後、ポリパテを盛るようにすればよい。最近は1時間硬化のエポパテが出ているので作業時間の短縮には非常に役立つ。今回もかなりお世話になった。ただ、硬化後、それこそ金属のように硬くなるので頭に入れおくこと。

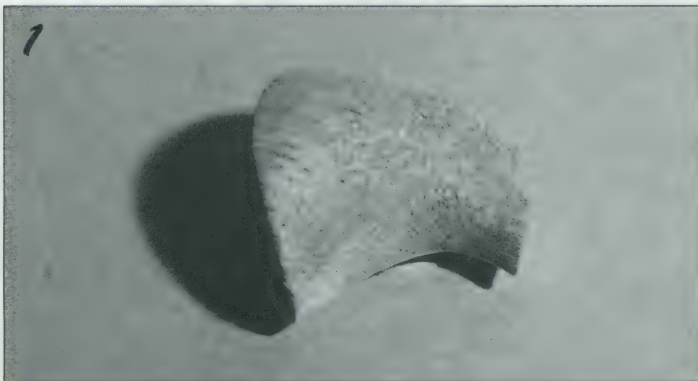
この後は、肩、上腕部、腿等をプラバンのバキュームで、頭をエポパテで作り、型取りする。肩のバインダー・バーニヤ、腰の前後ハッチは2体分、バキュームフォーミングを行なう。

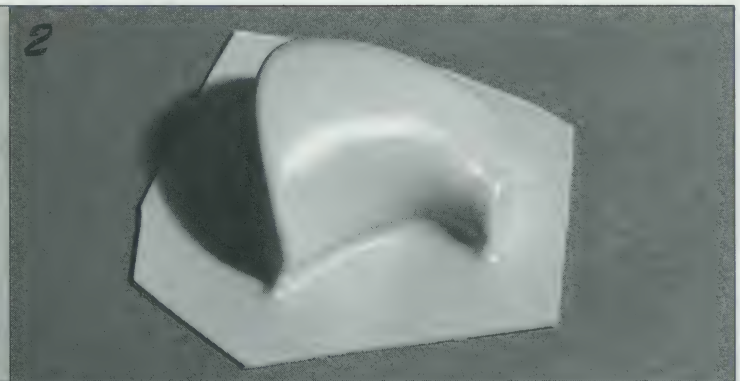
あとは例によって、バルサ原型、バキュームフォーミングで各パーツを仕上げていけばよい訳だ。バキュームマシンを持っていない人は、あっさりとあきらめないで、ヒートプレスでチャレンジして欲しい。パーツをさらに細分化して行なえば、ヒートプレスでも充分対応できる筈だ。かくいう私もバキュームマシンを買う前は、よく火傷をしながらヒートプレスを行なったものである。バキュームはヒートプレスの延長でしかないものね……。

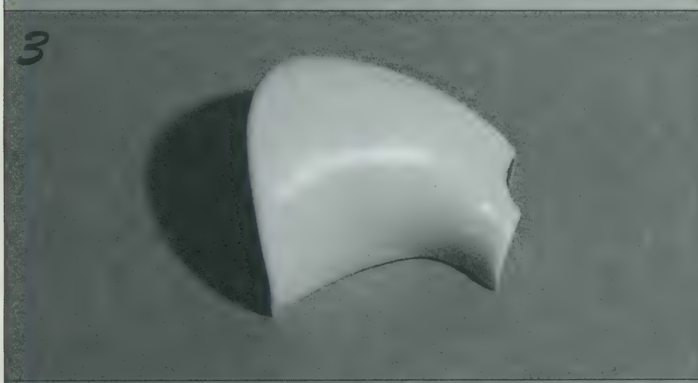
ところで、出来あがったキュベレイを見ていると、1/144というスケールもも手伝ってか、妙にかわいらしい。

もしかして、永野氏は最近流行のデフォルメ・メカもデザインに取り入れようとしているのでは……（鳥山劣く〜ん、高校卒業前に商売仇が現われたぜ！）

バキューム・パーツの応用例(赤キュベレイ脚部)

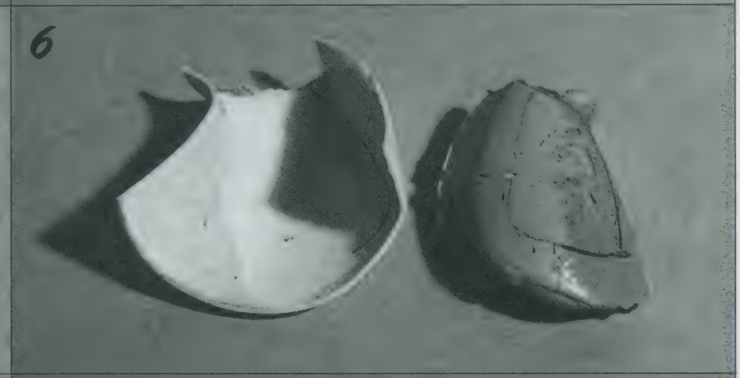


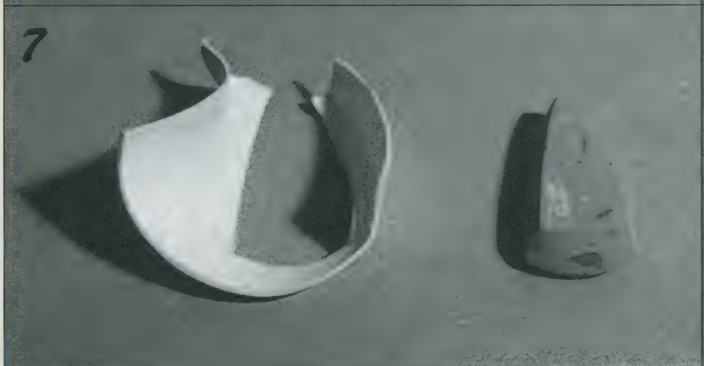


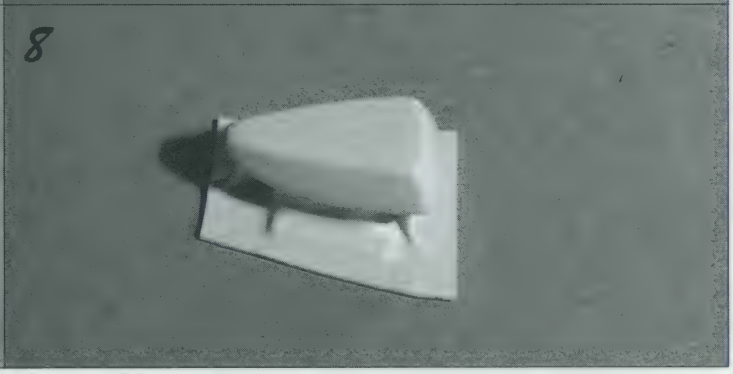






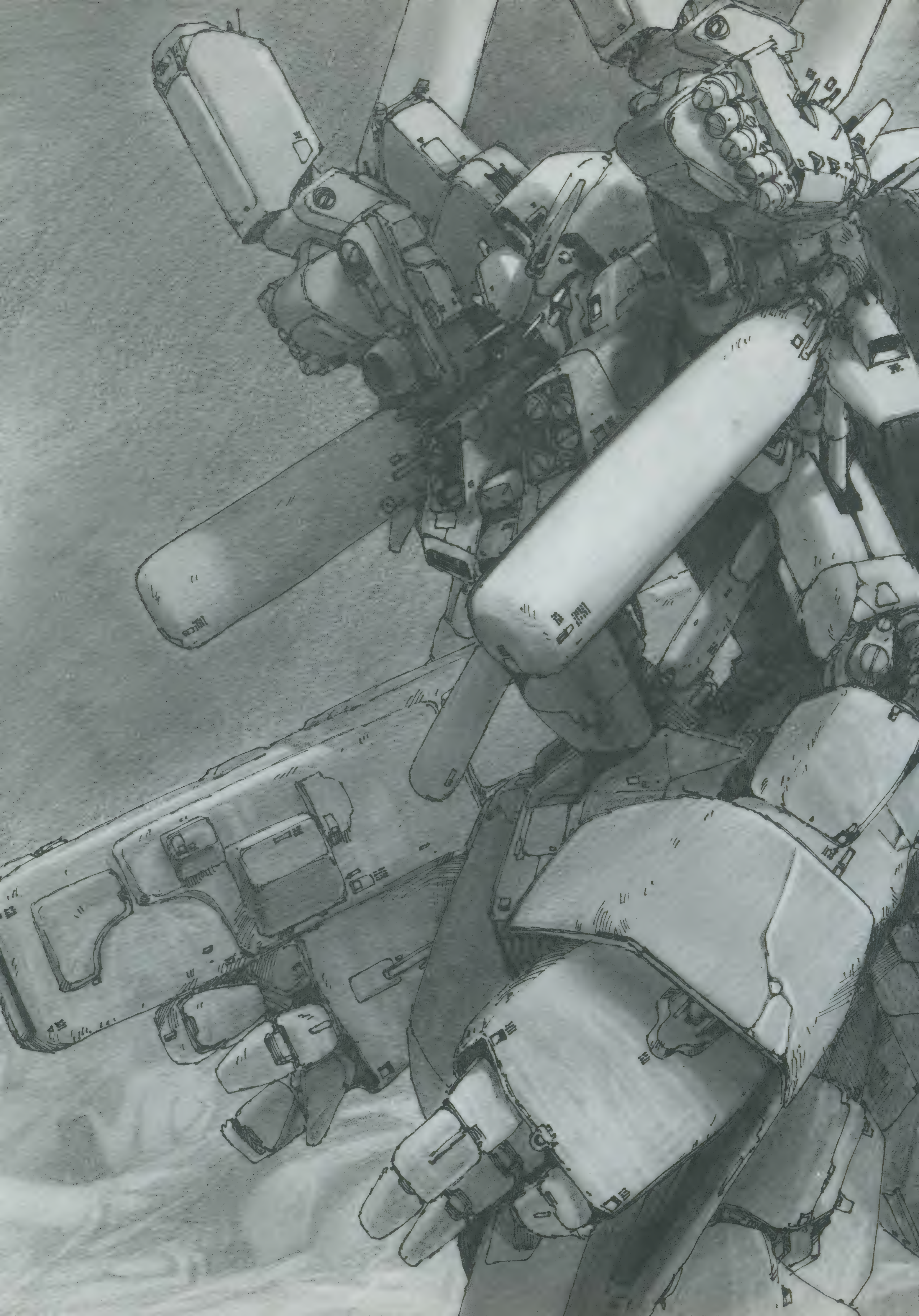








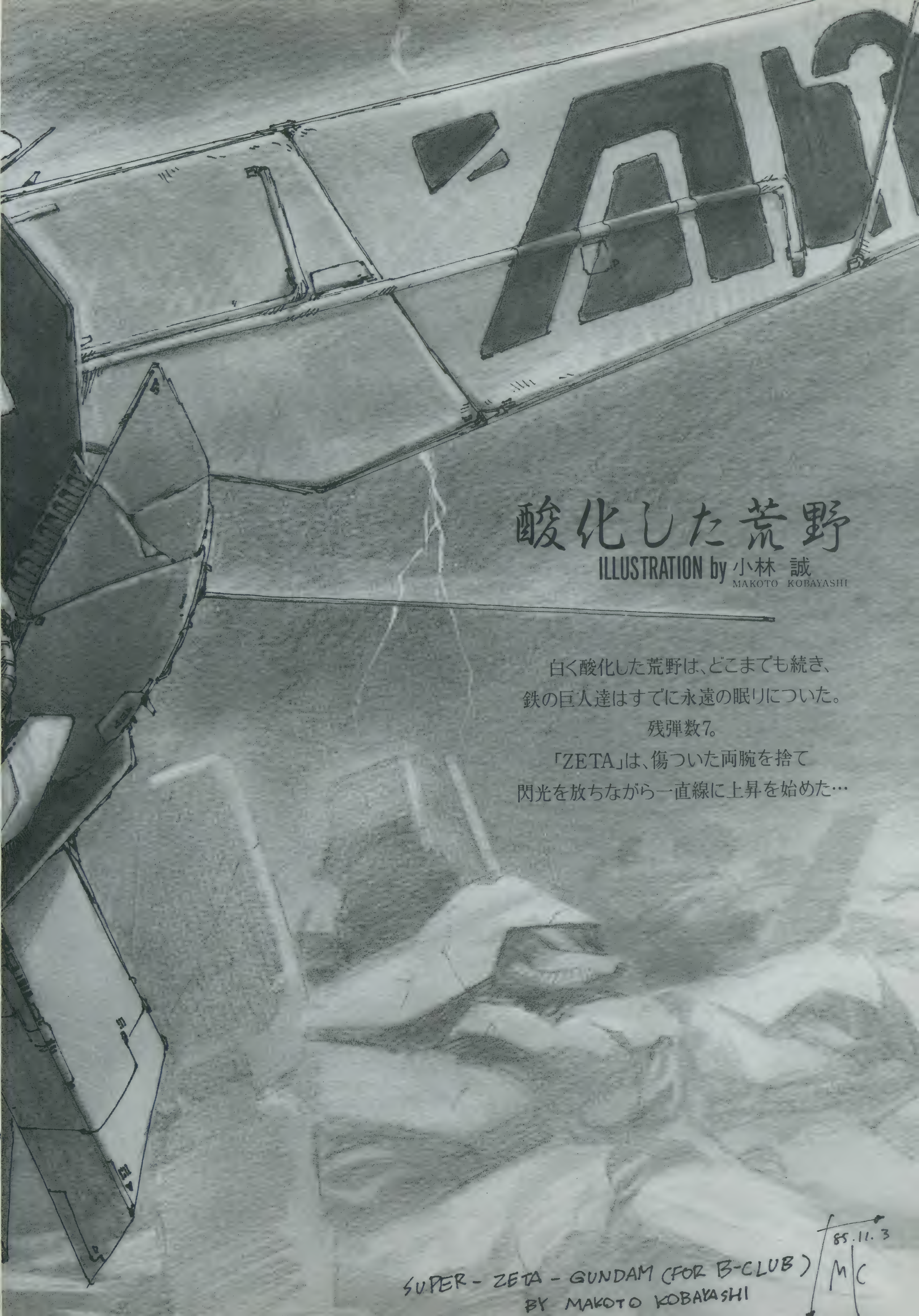
1. バキューム用のバルサ原型は図面を元に作ったゲージパーツ（主にプラバン製）を利用して作られる。フルスクラッチにおいて図面が命といわれるのは、このためだ。(速水のダンナはきっと異星人なのだろう？)
2. バルサ原型をバキュームマシーンにかけて絞り出したもの。プラバンは1mm厚のものを使っているが、目的に応じて0.5mm厚のプラバンを使用する時もある。
3. 切り出されたパーツ。バキュームにかけたパーツは表面が荒れていたり、エッジが丸くなっていたりするので、金ヤスリやペーパーで磨いてやらなければならない。
4. 窪みの輪郭を水性のサインペンで書いてやる。その前にパーツに ***PVA***（ポリ・ビニール・アルコール、離型剤）を塗っておくのを忘れないように。ワセリンは不可。ワセリンでは輪郭が書けない。
5. ポリパテを盛る。ポリパテは本来、プラバンを溶かしてくいついてしまうものだが、PVAが塗られているため、プラバンを侵さない。
6. ポリパテが硬化したらパーツから外してやる。水性サインペンで書いてやった輪郭がしっかりとポリパテについている。PVAは水洗いしてやるときれいに落ちる。
7. サインペンの輪郭を残してポリパテを削り出す。プラバンのパーツの方は窪みの輪郭に沿ってカッターを使い、穴を開ける。ポリパテ原型はきれいに磨いておくこと。
8. 窪み用のポリパテ原型をバキュームにかける。このパーツは内側を使うので、原型をきれいに磨いておかなければならない。でなければパーツの内側に原型の傷あとが残ってしまう。
9. 窪みパーツを切り出し、すねパーツに接着、余分な部分を削り落して作業は終了となる。この後この窪みにバーニヤ等のパーツが接着される。



酸化した荒野

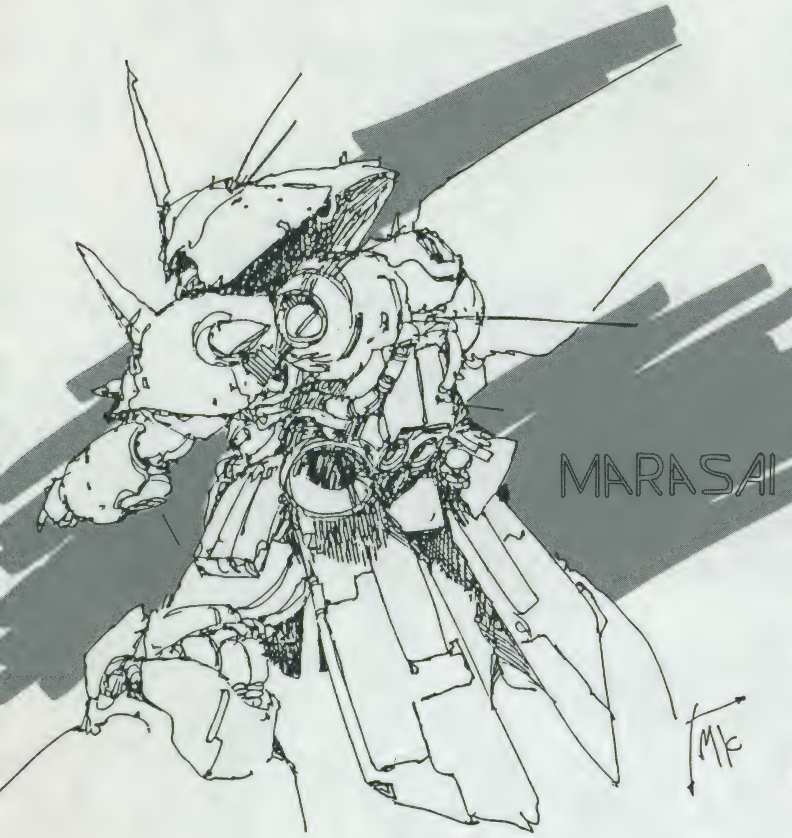
ILLUSTRATION by 小林 誠
MAKOTO KOBAYASHI

白く酸化した荒野は、どこまでも続き、
鉄の巨人達はすでに永遠の眠りについた。
残弾数7。
「ZETA」は、傷ついた両腕を捨て
閃光を放ちながら一直線に上昇を始めた…



■特別寄稿
ゼータガンダムのデザインワークとスーパー・ゼータガンダムの作例

小林 誠



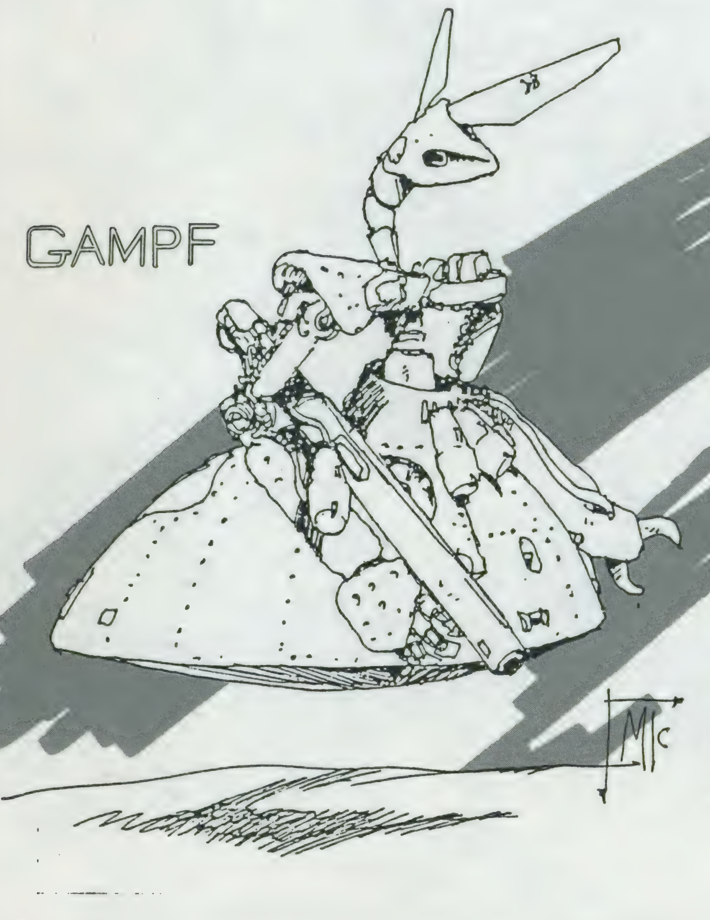
私は「機動戦士ゼータガンダム」のメカニカル・デザインをほんの少し、担当した、小林誠というものです。

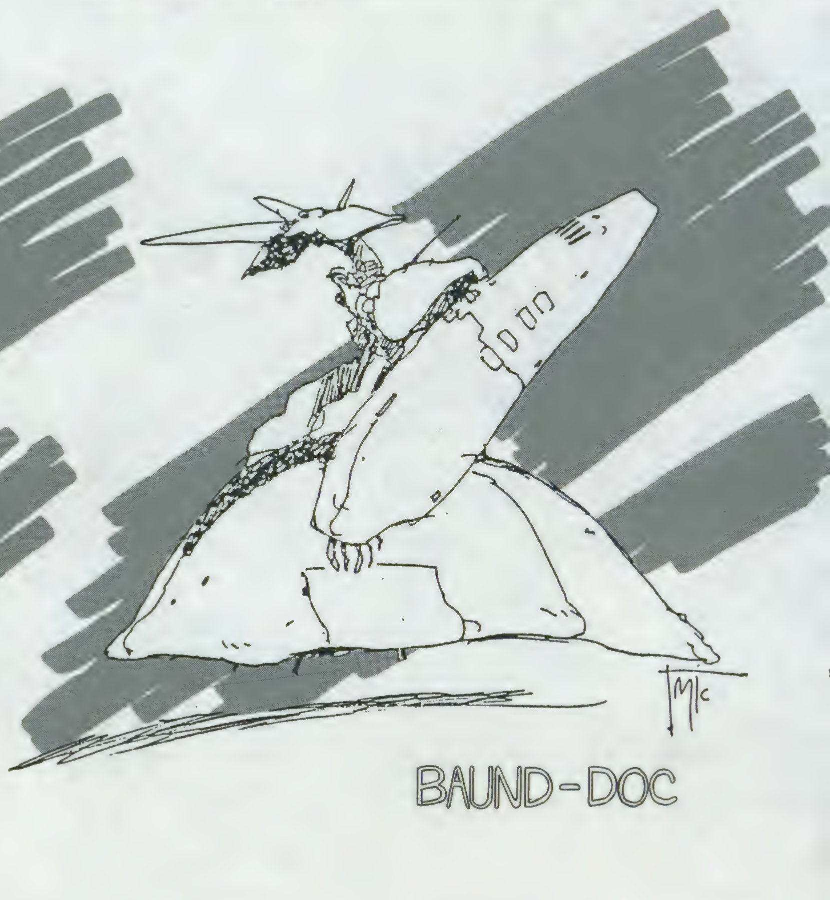
マラサイ、ガザC、バウンド・ドック、ジ・オ、それにメタス(部分)が、私の仕事によるものなのです。なにか私がやったデザインは〝変だ!〟とか〝奇をてらっている〟とか言われているみたいですね。今回、BC編集部からゼータガンダムのデザイン・ワークについて語って欲しいという依頼がありましたので、その辺の経緯について書くことにします。

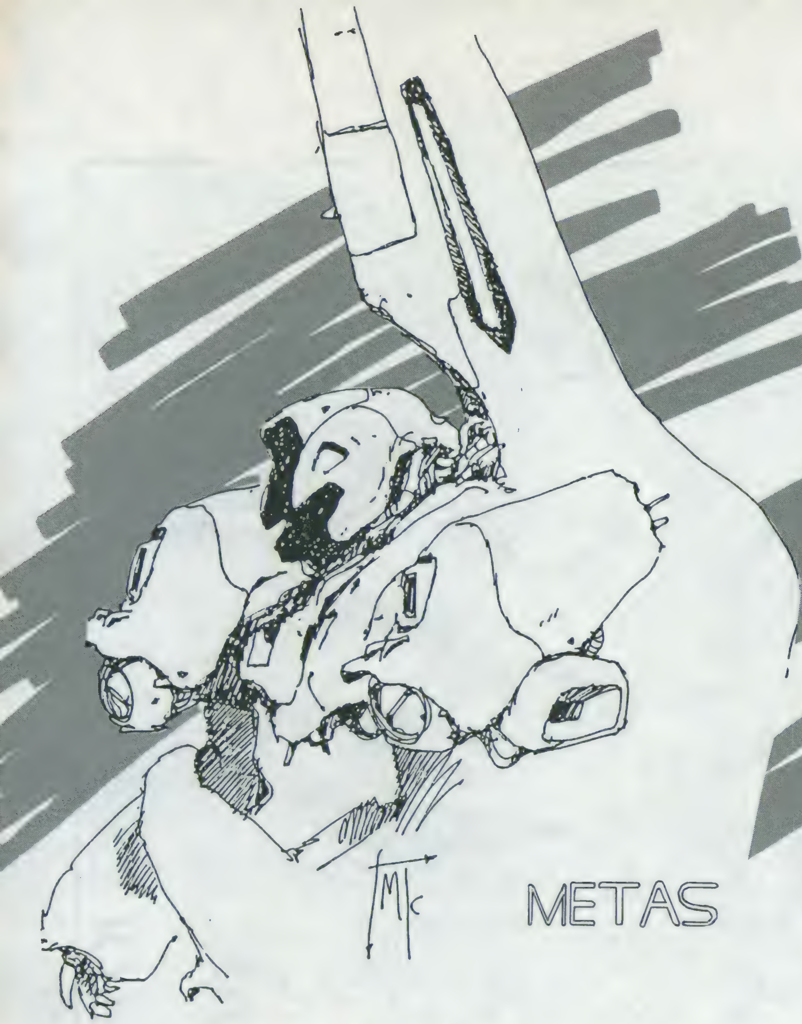
1.マラサイ　〝MJマテリアル④Zガンダム・メカニック設定集&作例集〟の34頁に私の描いた準備稿が載っていましたが、この前にもう1点のラフが在りました。ホビージャパン誌に載ったイラストは、その後に起こしたものです。ハイザックやガルバルディβ等、この時点のZガンダムのメカは角張っている印象があったので、わざと曲面を多用したデザインにした訳です。この後、藤田一己氏によってクリインナップされ決定稿になりました。私が決定稿を受け取った時の名称は〝ドミンゴ〟だったのですが、マラサイとなったのは後にアニメ誌を見て知りました。

2.ガザC　5月頃にバウンド・ドックの元になったデザインといっしょに出したものです。これは、なんとなく「足が手になったら、さぞ面白かろう」と思って描き上げました。ナックルバスターといった武器類はアニメのクリーンナップをされた方によるものです。

3.バウンド・ドック　以前、バンダイさんのオリジナル企画用として考え、木型まで作ったメカで〝GAMPE(ガンプ)〟というのがありました。これを変型させようとした結果です。本来、モビルスーツ←→グラブロ的水中アーマーと思って考えたのですが、私がその辺の説明をしなかったために、ロザミア・バダムが乗って宇宙を飛び回るメカになってしまいました。ちょうど、この頃は富士通の地方博の仕事をやっていて、部屋はパテのくずと染料でごちゃごちゃといった状況。よく絵が描けたものだと思います。デザインを受け取りに来てくれた内田プロデューサーは「中に入ったら、死んでしまうよ」と言っ







て玄関で受け渡しをしたのをよく憶えています。

3.ジ・オ 「変型もいらないし、特に注文はつけないのでMSを2点、デザインして欲しい」と言われて描いたもののひとつです。使われなかった方のデザインは、ドイツ軍のヘルメットを被ったロングスカートのザクだったように思います。

ジ・オは以前から、〝ポルシェ928〟のテールをロボットの部分に使ったら、さぞフォルムが出てよかろう——と考えて描きました。これもまた、ドムのようにホバリングして…と思ったのに、また言い忘れてしまい、アニメでどのような活躍をするか心配です。ロングテールスタビライズシステムと隠し腕は私の考えたものではありませんが、すぐれたアイデアだと思います。Zガンダムを苦戦させる程、かっこよく動いてくれるとうれしいのですが。(第10話の月面のマラサイはよかった。ちゃんとビデオに録画してあります。

さて、今回、製作した1/60スケールZガンダムをベースにした、オリジナルMSの解説をすることにしましょう。

先ず、ガンダムのバリエーションをデザインしようとする場合、次の事に気をつけなければなりません！

①禁欲的なフェイス
②フェイス・サイドのインテイクと上部カメラ
③無段方位アンテナ（角）
④健康的な逆三角のフォルム

この4つの条件を満たして、ちょっと頭をひねれば、誰にもガンダムＭＫⅢやΣガンダムでも考えだすことができるでしょう。

とはいうものの、日本サンライズさんから、5クール延長後（Zガンダムは'86年3月以降も続くのですよ！）の新ガンダムのデザインを依頼され、スタッフの吉永氏と作業している所なのですが、Zガンダムは見れば見るほど上記の条件にあてはまり、よく考えられているデザインだと感心しました。

1/100スケールの変型キットも、よく出来ているし、(私は、あのゴッツい飛行形状がけっこう好きです。人間形の方の胸のボリュームがありすぎるのをなんとか修正して、いずれお目にかけたいです）今、このキットは私の友人でコンピューターエンジニアの上山氏が作っているので、ディテールアップしたのを見てもらえると思います。

さて、本題の1/60Zガンダムに戻ります。この大きなキットをディテールアップすると言った以上、かなり手を加えなくてはいけません。「スパイラル・ゾーン」の試作品をバンダイ静岡工場に納品に行き初めてこのキットを見たのですが、その時に思ったのは「肩を大きく」、「テールスタビライザーをもっと特徴的なものに」、「足を長く」、そして家へ帰ってから「顔を変える」、「手を一段のばす」ということです。先の4つのガンダムコンセプトを守りながら作業したつもりです。

肩にあるプロペラント・タンクはアクリル棒の削り出し、後部フィンはアルミ板、あとはプラ板＋キット流用パーツ。「ハイパー・ウエポン」のミニチュアパーツから少々、流用しましたので、興味のある人は見くらべてください。

特に苦労したのは顔です。イメージとしては「幻魔大戦」のベガを頭に置いてエポキシパテを盛りつけました。友人の安多氏は富野監督の小説Zガンダム③の表紙に描かれた永野護氏のZガンダムに似ているというのですが、これはまったくの偶然です。

設定的には、両腕・肩部に強化パーツを取り付け、ジェネレーター強化に伴いヒートシンクを大型化したZガンダムとでもしておきましょうか？　人型のまま戦闘空域に突入し、全武装消耗後は、デスウエイトとなる肩・腕部を切り離してウエイブライター形態となって離脱するという所です。

最後にこの場をかりまして、日本サンライズ「Zガンダム」のプロデューサーの内田健二さん。並びに内田さんに私を紹介してくれたカナメプロの長尾聡浩社長、実に勉強になる仕事をさせてもらいありがとうございました。お礼を言わせていただきます。





●1/144Zガンダムとの比較。こうやって見ると、1/60のプロポーションは、プラモCFにも使われた速水仁司氏のフルスクラッチ・モデル(1/100)を参考にしたようだ……?。



KIT REPORT
1/60Zガンダムは とにかく 大きいなァ!

REPORTER/小林とおる

ひさしぶりに超ビッグ・サイズのキットが発売されました。ガンダムシリーズで1/60スケールが出たのは、RX-78ガンダム、シャア専用ザク、量産型ザク（こういった呼び方が懐しい…）、ゲルググ、ドム、そしてMSVのMS-06R、MS-06Rジョニー・ライデン少佐機、フルアーマーガンダムの8点、Zガンダムでは初、シリーズ9番目の1/60が生まれたわけですね。

最近は、わりと小さいスケールばかりで、前のガンダムの頃のように1種類のMSについて、必らず1/144と1/100が発売されたのにくらべると、ほとんど1/144だけになってしまった現状には不満を憶えます。（といっても、欲しい人がガレージキット並みの人数じゃバンダイさんも商売にならないんだろうけど）でも、ファンの熱望によってハイコンやペーパークラフトで、ウォーカーギャリアやライディーンまで出してくれるんだから可能性はあるかな？ 私は1/100でマラサイを出して欲しいのだが、Zガンダム最終話（50話）までのMSが全部キット化されることを第一に願っています。

さて、本題のキットレポートに入ります。私は、1/60Zの製作を始める前に、10月の見本市会場でこの完成品と対面しています。第一印象は、とにかく大きい……ヤスリがけがつらそうだ！ 色塗りがたいへんそうだ！ 完成しても置く場所がない！……などと思っていたら、自分が作る派目になってしまったのです。

まず、仮組をして気になったのは、肩幅が広すぎる所です。そして肩幅とともに胴体のウエストも同じく広い。腕がちょっと長い感じがする。長いといえば首もひょろっとしている。足が全体に細く短い感じがする。でも胸の印象は、前に上げた肩幅及び、胴体の幅を改修することによって、バランスがとれるかもしれません。また、これだけ大きなスケールにもかかわらず、脚の裏のディテールが手抜き。それと全体が間延びしているので、すじ彫りを所々に入れなくては…以上のことを頭に置いて作業にとりかかることにしました。さらに、各自のディテールアップも個性を発揮して面白いものにしてみてください。

今回は、目を光らせるという作業を追加しました。キットの顔の目と額及び後頭部のサブカメラの部分が抜けているので手間が、はぶけました。

しかし、そこにつけるパーツはどうして、クリヤーじゃないの！ 仕方がないので透明プラバンで自作となります。電球は3Vの物を2個使い、電池ボックスは単5用で、胸A—⑧パーツに四角い穴を作り、ここに収める。そして胸B—①は接着せず、はめ込むようにした。スイッチは付けていません。



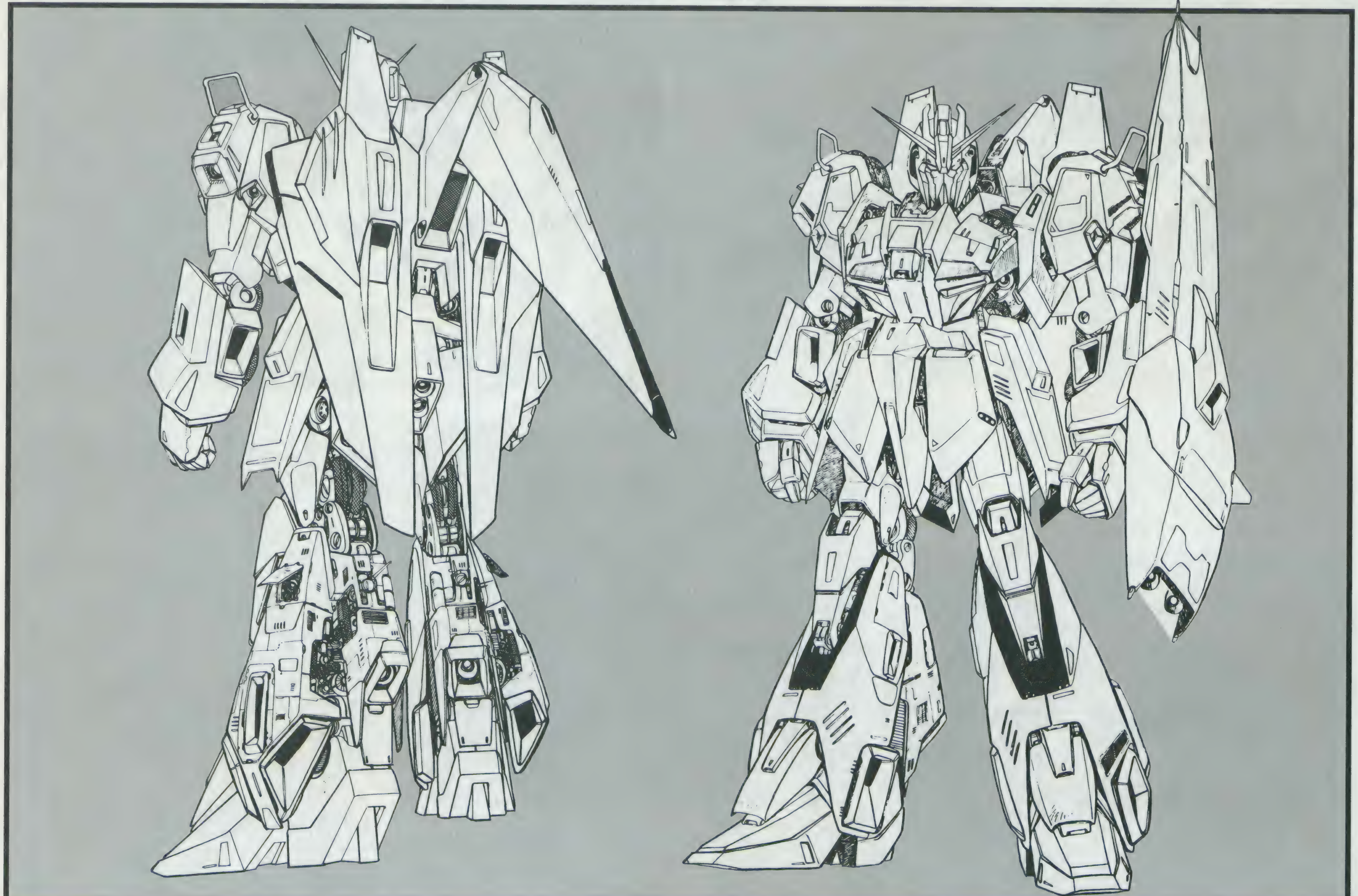
カラーリングは、アニメ設定通りで、部分的にシャドーをかけて、最終にクリアーを吹いてピカピカに仕上げました。この大きさになると艶有りの方が、かっこいいようです。尚、パーツの配色がほとんど色プラのようになっているので、塗装はたいへん楽でした。

1/60スケール、Zだけというのはさみしい、出来ればMKIIやハイザックも！

The Super Detail

Z・Gはディテール・アップする所なんてない位、完成されたデザインなんですよ。脚の後方はちょっと描き込んでみましたがいやあ、難しい…。Bクラブの読者の方で、1/60でこんなディテール・アップしてくれる人いないかなァ。(近藤和久)

ILLUSTRATION
KAZUHISA KONDOH





京都市で〝なぎつじ模型店〟を経営されている日下亨さん(48歳)は、もともとは家具の製作にたずさわっていたが身体をこわして、5年程前に模型店に転身したという。実家が古くから模型店を営んでいたので、子供の頃はライトプレーンやソリッドモデルを楽しんだそうだ。さて、この1／30ガンダムＭＫⅡの製作データを紹介しよう……

■製作時間

約750時間。製作開始は5月中旬。あまりの大きさなので途中、しばらく手つかずの状態があったということだ。

■製作工程

発泡スチロールを芯にして表面に、0.5mmのプラ板を貼る。接着は、ほとんど瞬間接着剤を使用したという。

曲面は木で原型を作り、プラ板をあててドライヤーで熱処理（ヒートプレス）する。厚みの少ない部分は、バルサ材を削って芯にしている。

パイプは、日下さんの子供が買ってきたアイスキャンディの容器だそうだ。日頃からパーツとして使用できそうなものは、目ざとく見つけてジャンクパーツ箱に入れておく。段ボール箱2杯程のジャンクパーツがあるとか。

■塗装

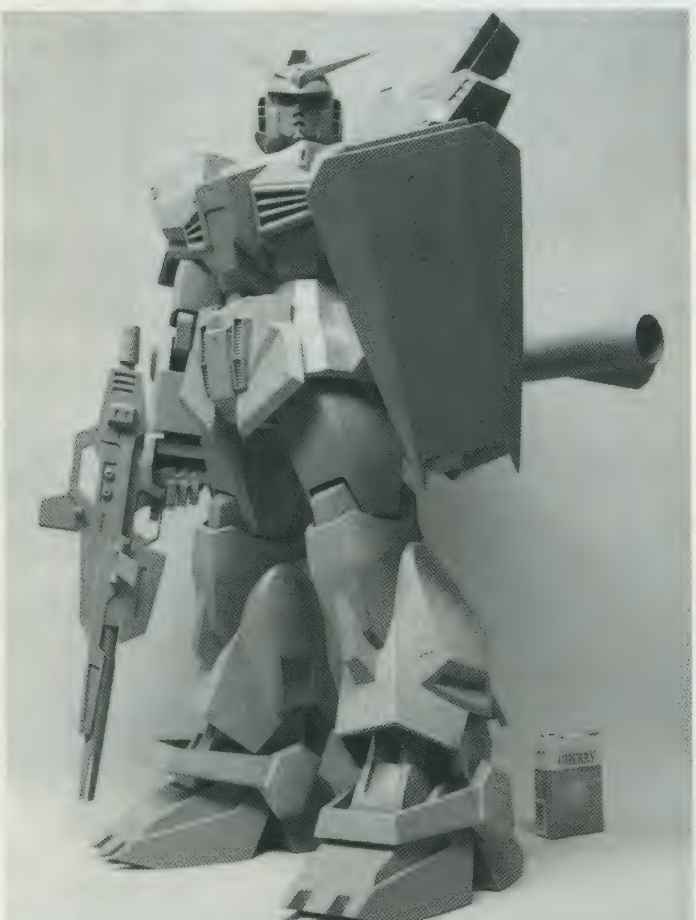
100円の塗料をビンにして50本も使ったそうだ。

〒607 京都府京都市山科区椥辻中在家町21-6

「なぎつじ模型店」☎075-591-5064



バラバラにした1／30ガンダムＭＫⅡのパーツの山。塗装前と塗装後では、ちょっと印象が違う。パーツは芯が発泡スチロールなので以外と軽い。







▲
▶日下さんのジャンクパーツによるミキシングビルド。なんと、ボディが鉄人28号＋ボール、足が1／100ガンダム、足首がアッグガイ、頭はグフの肩あて＋ザクレロといった具合。ほとんどパテは使用しないで、パーツを組み合せただけ。う～ん、これならスーパーモデラーじゃなくても出来そうだね。ザクも同じようにジャンクパーツによるミキシングビルド。

1/30フルスクラッチガンダムMKⅡ

by 日下 亨
TOHRU KUSAKA

バンダイが発売した最大のロボットモデルは、1/30MS—06RザクⅡであった。ただし、このキットはバブルキャストといって発泡スチロール製だった。ここに紹介したガンダムMKⅡも1/30スケール、もちろんフルスクラッチモデル。製作者は京都にある"なぎつじ模型店"店主の日下亨さんだ。どうです！ となりの1/60Zガンダムが小さく見えてしまうでしょう！







1/30SCALE

SPT.レイズナー

by 速水 仁司
HITOSHI HAYAMI



全高・33.3cm、頭頂高・32.8cm、全巾・17.5cm　設定上、約1 30スケールのビッグ・サイズ・モデルだ　製作は速水仁司氏　ファンドによる原型をプラキャストにおきかえるという、前号のカブスレイと同様の製作方法による　コクピット及び頭部の仕上げ製作は、草刈健一氏の協力によるもの








1/30
SPT
LAYZNER








1/30
SPT.LAYZNER



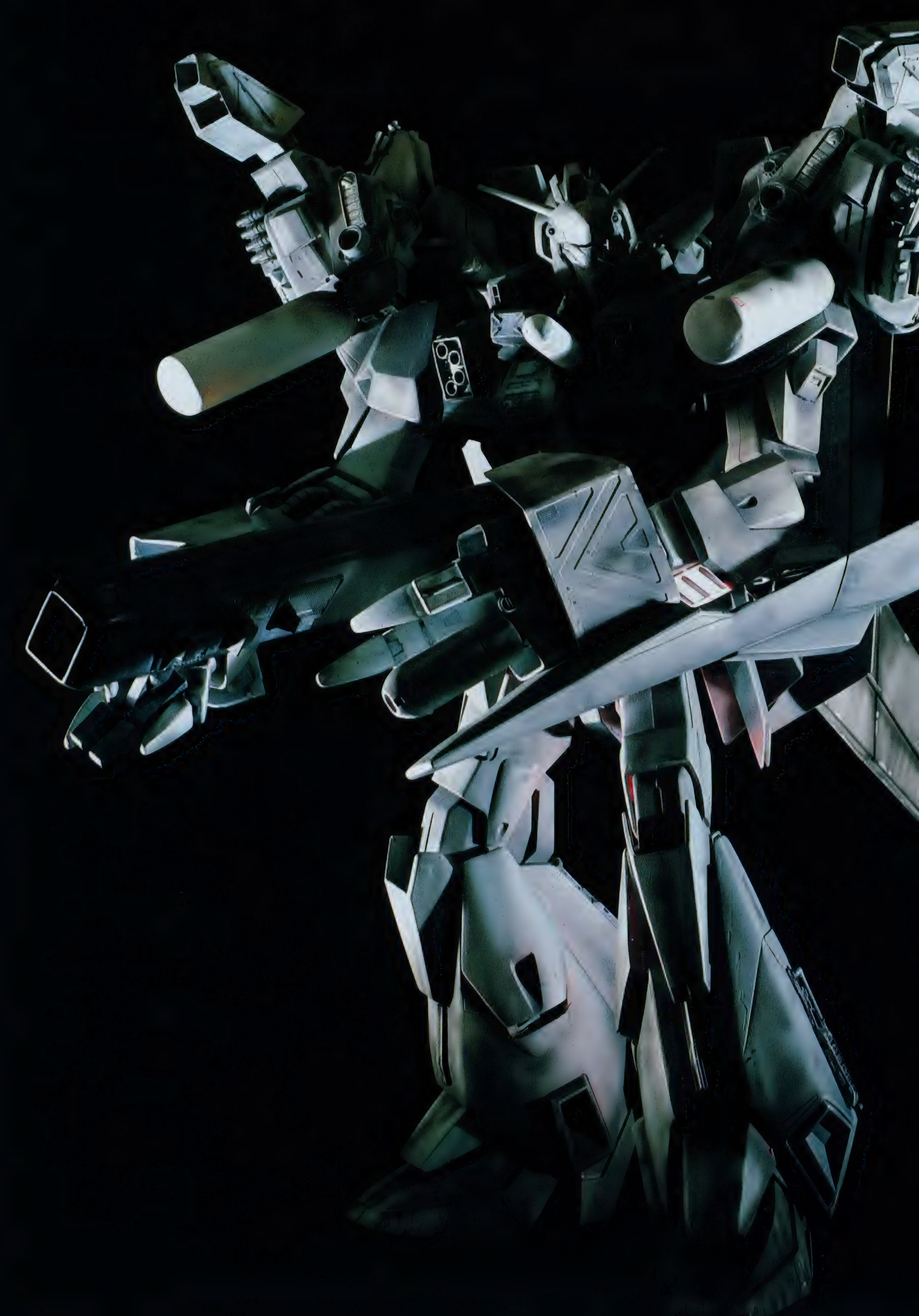














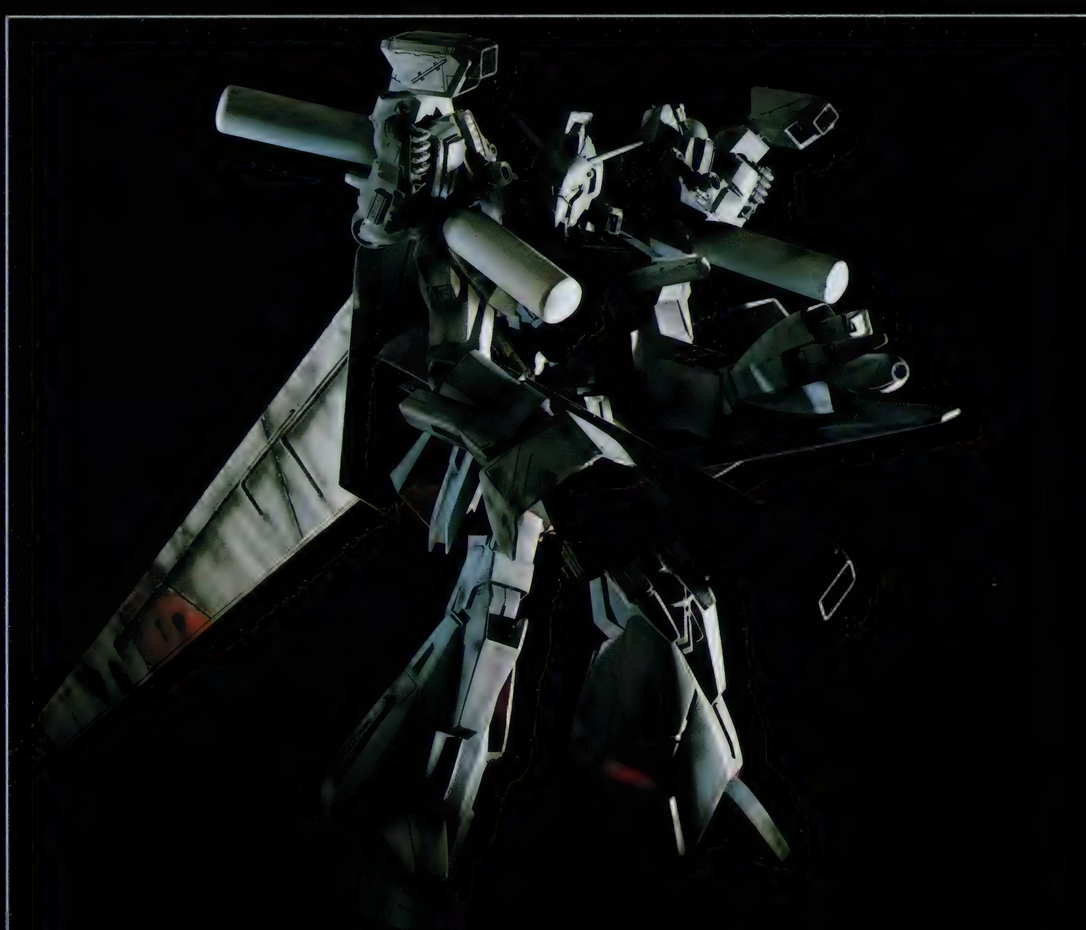
My Original

SUPER ZETA GUNDAM

by 小林 誠
MAKOTO KOBAYASHI



「ハイパー・ウエポン」(モデルアート社)で独特な感覚の未来兵器を披露した、インダストリアル・デザイナーの小林誠氏は「機動戦士ゼータガンダム」のデザインワークにも参加している。今回は、1/60スケールのZガンダムをアレンジしてもらった。(関連記事は34~37頁)



CONCEPT MODEL
ZGUNDAM NEW MS

'85年10月に開催されたプラモ見本市に出品された検討用、コンセプトモデルのハンブラビ、ディジェ、キュベレイをその製作記事を交えてキット化の問題点を鋭く追求してみた!







1/100SCALE
ハンブラビ

by千草 巽
TATSUMI CHIGUSA

かなり印象的なプロポーションをしたMSである。設定では足を背中に折りたたんで飛行形態に変型するのだが、作例では変型ギミックは持たせていない。変型できなかったのだ。単純な変型なのだが足を背中のあの位置にもって来るには足を八の字にひらいて折り曲げなければならないのだが、そうすると、羽根にぶつかってしまうし、また、腰のアーマーが閉じないのだ。よしんば折り曲げられたとしても背中のランドセルにぶつかってしまう。第一背中と足の対比が決定的に違う。もし飛行形態のプロポーションを取ったとしたら、立ちポーズの時、足がひどく貧弱なものになってしまうだろう。

実は、この作例は足を一度、作り直している。立ちポーズの設定から図面を起こしてバルサを削っていったのだが、出来上ってみると異様に細い。よくある平面と立体のウソというやつでやはり立体物は立体で形を把握していくのが一番である。たぶん、このウソに惑わされたのだろう。永野譲氏のデザインの側面設定でも足が細く描かれている。あれでは立ちポーズの足のボリュームはもっていない。12月に発売が予定されている1/144ハンブラビがどういう解釈となるか、楽しみである。

製作は、バルサ材で形を作りポリパテをコーティングし整形するという方法で行なった。見本市出品のため各部はかなりがんじょうに固定した。塗装は流行の艶有り仕上げ。





1/144SCALE
ディジェ

by小林　とおる
TOHRU　KOBAYASHI



　アムロもようやく専用のＭＳが与えられたようだ。見た目には旧ジオン軍のＭＳ－14ゲルググのようなシルエットなので、どちらかというと敵メカっぽいが好きなタイプである。ディジェをデザインした藤田一己氏の話によれば、ハマーン・カーンが初登場する時に使うMSのつもりで描いたら、いつのまにかカラバのMSになってしまったということだ。
　さて、いつもの通り設定画とにらめっこして流用できるパーツを見つけ出すことから始める。
●脚　自分の作業の取りかかりは、ほとんど脚からです。ふくらはぎのラインがマラサイに似ているので流用する。まずノズルを取り付ける位置を丸くカットする。このベクタード風ノズルはＨ社のトラッカーのエンジンカバーを輪切りにした物と0.5mmのフラバンで作り、これに合せてふくらはぎのサイドを削り落とす。また、裾の部分が少し絞りすぎなのでクサビ型に切ったフラバンをはめこむ。ヒザは基の部分を切りとばし、1.2mm＆0.5mmフラバンで作り直す。両足の外側にあるとんがった物はガルバルディβの膝のパーツをもとにし、内側の丸いパーツはジャンクパーツによる。Ｓ(スプリング)パイプは約2.5mmφ。足首および関節、ふくらはぎともフラバンのかたまり。
●胴　スカートの部分はガルバルディβのふくらはぎとプロトタイプ・ドムのスカートを合体させフラバンでディテールを追加。上半身はやはりガルバルディβの上半身の上半身にフラバンを張ったもの。
●腕　ザク偵察型とマラサイを使用。（手首と銃は100式）シールドとショルダー左右はフラバンとフラ棒を使用している。
●頭　ガルバルディβの頭にフラバンやプラ棒で整形手術（男前になったかな？）かざり棒はマラサイのもの。Ｓ(スプリング)パイプは2mmφ。
　尚、ディジェのキットは1／144スケールで　86年2月に発売が予定されているそうだ。

1/144SCALE FULL SCRACTH MODEL
キュベレイ

by 千草 巽
TATSUMI CHIGUSA







初期デザインタイプ





ハマーン・カーン専用モビルスーツ、キュベレイ　ララア・スンが乗ったモビルアーマー“エルメス”の発展型というべきもので、ファンネルというビットに似せたサイコミュ兵器によるオールレンジ攻撃をおこなう――このキュベレイを1/144スケールでフルスクラッチ（見本市出品モデル）同様のパーツを使用して永野護氏の初期デザインタイプも製作、その形状の違いを見くらべてほしい！

（本体はプラキャストとバキュームフォームパーツによるもの

（製作記事は33ページ）

これがホントの
マリンハイザック

by 小林 とおる
TOHRU KOBAYASHI



テレビに出たのはマリンハイザックは水中ザクそのものだったので、水中ザクを本当のマリンハイザックにしてしまおうというMSV＋Zのキット合体遊びです！

頭部はハイザックでモノアイのガードを取り去りおでこにアダクトを作りS（スプリング）パイプを後頭部へ。アンテナは真鍮線。またモノアイはプラバンで3mmφに作り変える。胴体は胸部に水中ザクのバストを乗せる。ここはハイザックの前面のインテイクの部分の張り出しを切り離し、水中ザクの胸部プレートを３つに分け左右だけを接着。中央のプレートはひとつのギミックとして２パターンの付け変えが出来る様にした。そのひとつは、水中作業をするためのコクピット露出型と、もうひとつは従来からの内装型。ランドセルを外すとプラ棒のピンが出ており、これを押すとプレートが飛び出して交換できるようになっている。

腕はハイドロジェットのパーツをハイザックにくっつける。ショルダーアーマーはハイザック２キット分を使用。スパイクは各１個のみ。左手はハイザックの握り拳を改造。

脚もふくらはぎのパーツが２キット分必要です。このふくらはぎのパーツは脚の外側に面した物で左右対称にしてしまう。これに水中ザクの脚からバラストタンクのモールドを切り取り（左右後）移植します。太ももは２ミリ太らせ関節のパイプを関節用シーリングのモールド変更。（足首も同様）
カラーはテレビ版のブルー系２色とライトグレー。





My Original

エゥーゴの赤鬼 百鬼百式(ヒャッキ・ヒャクシキ)

by斉藤　隆(愛知県・高校2年)
TAKASHI　SAITOH





TYPE:百鬼百式
MODEL NO.:MST-100-100
PILOT:クワトロ・バジーナ
HEIGHT:23m(角先まで)
WEIGHT:80.5t
POWER:2020kw
ARMAMENT:ビームライフル
ビームサーベル
ヒートサーベル

Zガンダム、スーパーガンダムのパワーアップ化に合わせ100式を改良したのが、MST-100-100百鬼百式(ヒャッキ・ヒャクシキ)である。脚部に大型バーニアを持ち、その形状はかつてシャアが乗った最後のMSジオングのそれを想わせる。バーニアとともにパワーもゼータガンダム並みに引き上げられ、その機動力から連邦軍からは〝赤い鬼星〟また、ティターンズからは〝エゥーゴの赤鬼〟と怖れられた。百鬼百式の塗装はエゥーゴのリーダーとなったシャアの象徴であり肩部装甲のみが、シャアらしくメタリック塗装となっている。

百鬼百式は変型しない　脚部バーニアの出力はメッサーラ級に匹敵する。脚部上方(ももの部分)の突起は接近戦の際にスパイクの役割りを果たす。ビームライフル前方の小刀のようなものは飾りではなくガンダリウムでできた刃で、これも接近戦で効力を発揮する武器である。ヒートサーベルはエネルギー消費が少ないために使用されている。ビームサーベルは頭の角である。





MJ '85年5月号でプラモ狂四郎のパーフェクトガンダムを改造した戦国武装ガンダム(あの作例は、ボンボンよりも僕の方が早かったんだヨ)を作った斉藤です。今回は、ZガンダムのMSに取り組んでみました。

Zガンダム後半のストーリー展開を考えてパワーアップバージョンの100式(シャア専用)を考えてみました。一応、突起物を多くして鬼のイメージを出そうとしたのですが、どうでしょうか? 僕はももの部分と脚部バーニアが気に入っています。ちなみに、ももは100式のひざのパーツをちょいと逆さにし脚部バーニアはZガンダムの脚部を使っています。胸はエポキシパテです。腕部ランドセルは特別、手を入れていません。塗装ですが最初は肩部のようにピカピカだったのですけど、手あかがつくのがいやで、一部を除いて半光沢にしてしまった(あ〜、残念、無念!)最近のアニメロボットの塗装は艶消しじゃなくて、ピカピカの方が流行してるみたいですね。

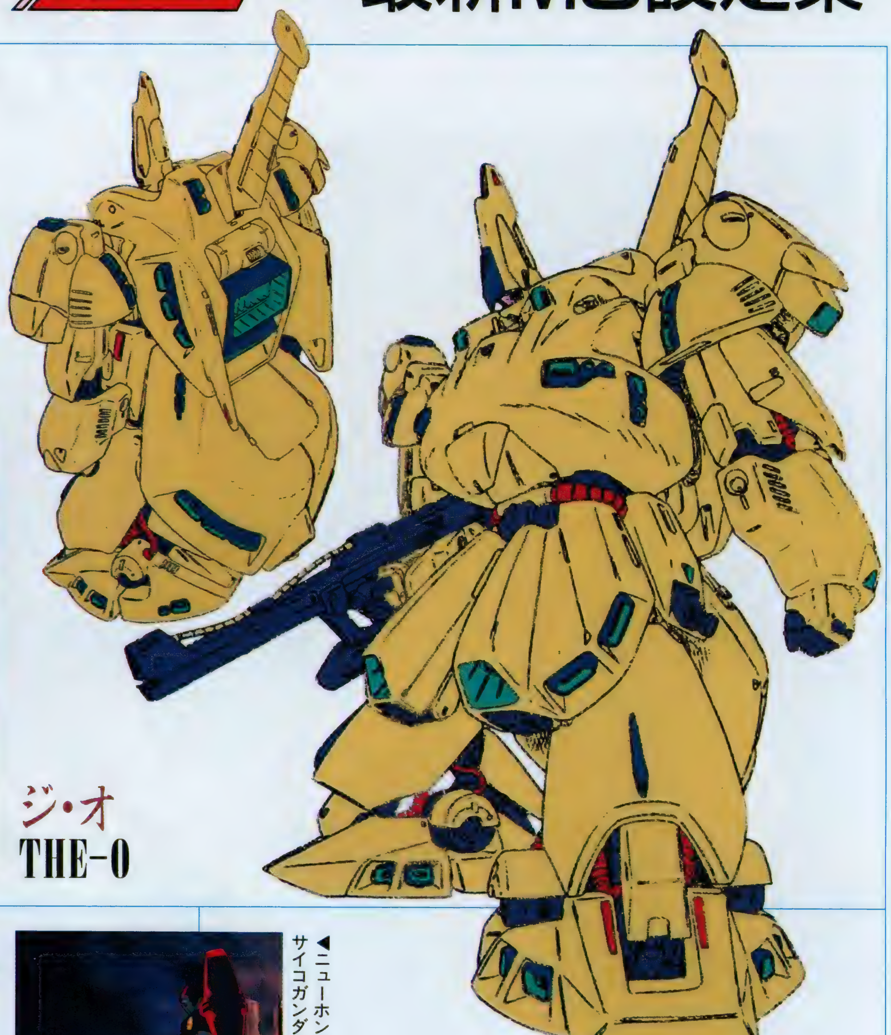
ANIME BOX アニメボックス

MOBILE SUIT GUNDAM Z 機動戦士ゼータガンダム 最新MS設定集

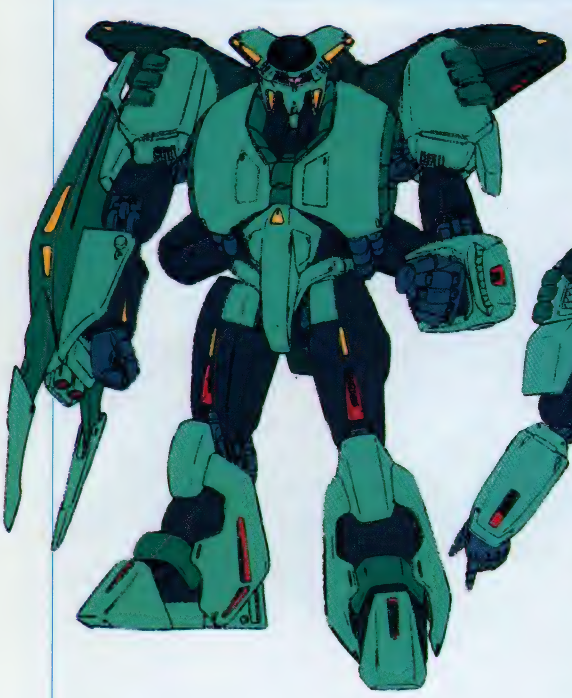
MJマテリアル④「機動戦士Zガンダム・メカニック設定集&作例集」では、第17話登場のサイコガンダムまでしか、MS設定が収録されていない。

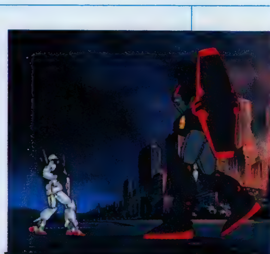
そこで、第28話より最終第50話までのMSを完全紹介することにした。尚、すでにキットとして発売されたり、〝Bクラブ2（創刊）号〟で作例が載ったMS〈Zガンダム、Gディフェンサー、メタス、ガブスレイ〉は省略した。（すべて、'85年内にキット化される）現在の所、Zガンダムに登場した全MSが決定されるかどうかは決定していない。





ジ・オ
THE-O







◀ニューホンコンに出現したサイコガンダムMKⅠ。

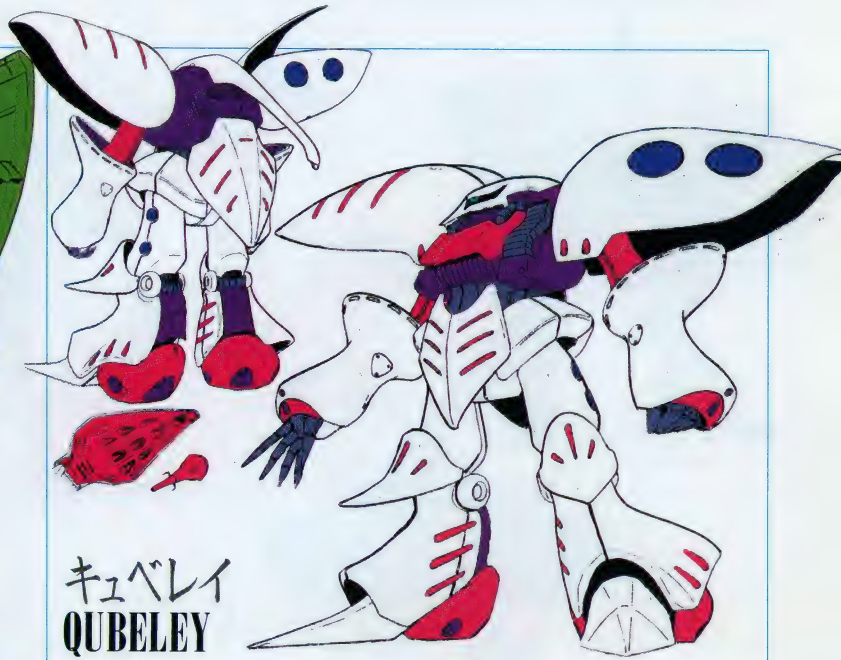
ボリノーク・サマーン
BOLINOAK-SAMMAHN



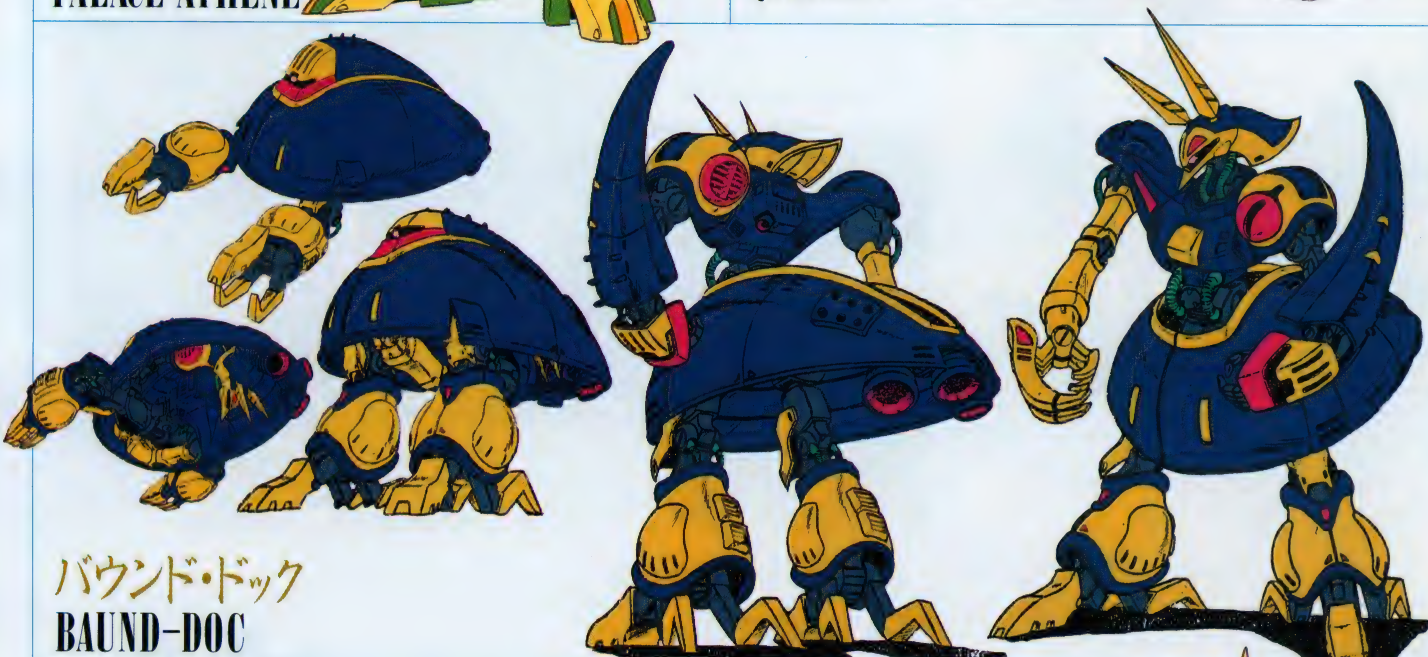
サイコガンダムMKⅡ
PSYCO-GUNDAM MKⅡ



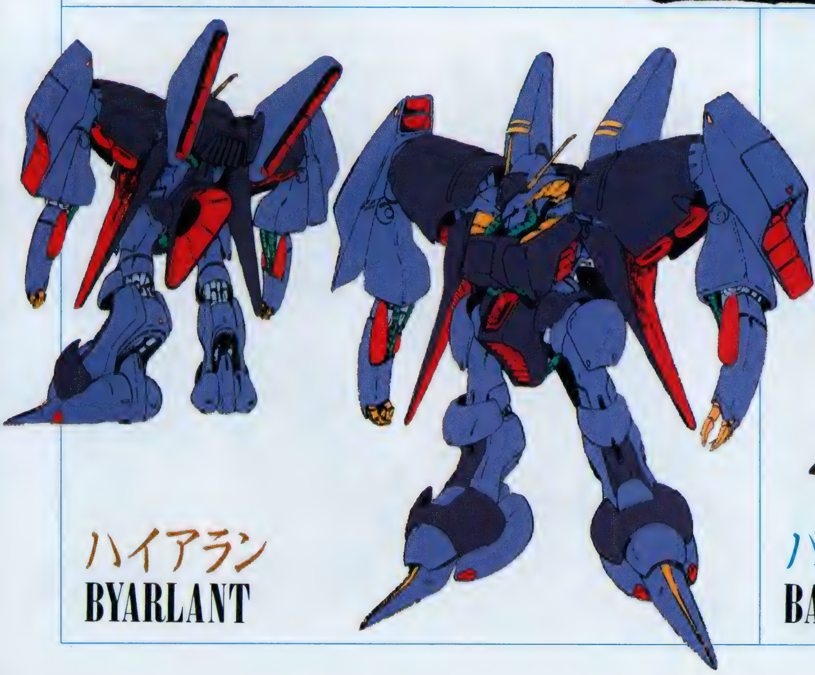
パラス・アテネ
PALACE-ATHENE



キュベレイ
QUBELEY



バウンド・ドック
BAUND-DOC



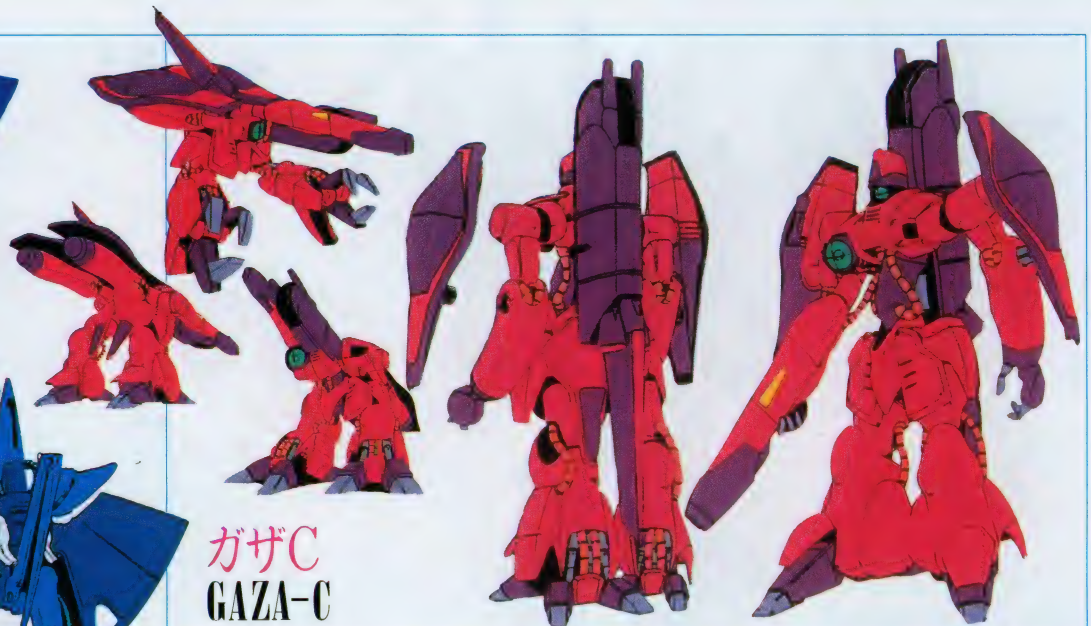
ハイアラン
BYARLANT



バーザム
BARZAM

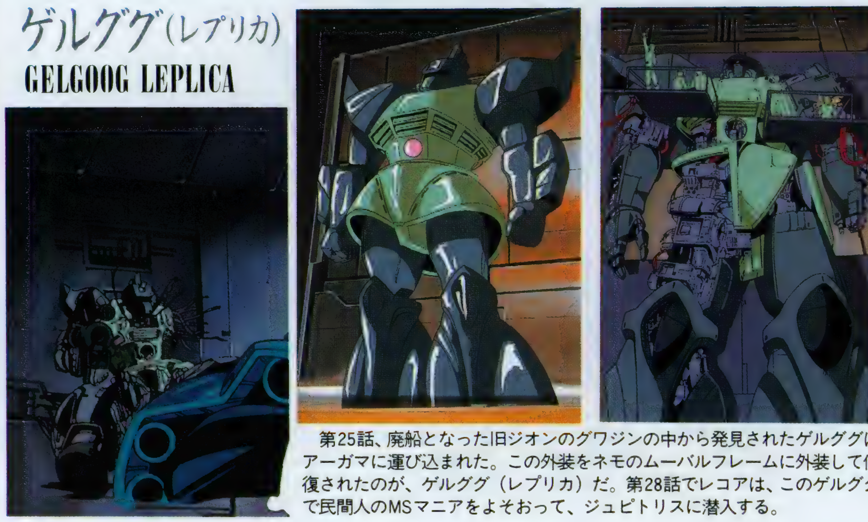


ハンブラビ
HAMBRABI



ガザC
GAZA-C

ゲルググ(レプリカ)
GELGOOG LEPLICA



第25話、廃船となった旧ジオンのグワジンの中から発見されたゲルググはアーガマに運び込まれた。この外装をネモのムーバルフレームに外装して修復されたのが、ゲルググ（レプリカ）だ。第28話でレコアは、このゲルググで民間人のMSマニアをよそおって、ジュピトリスに潜入する。



ディジェ
DIJE

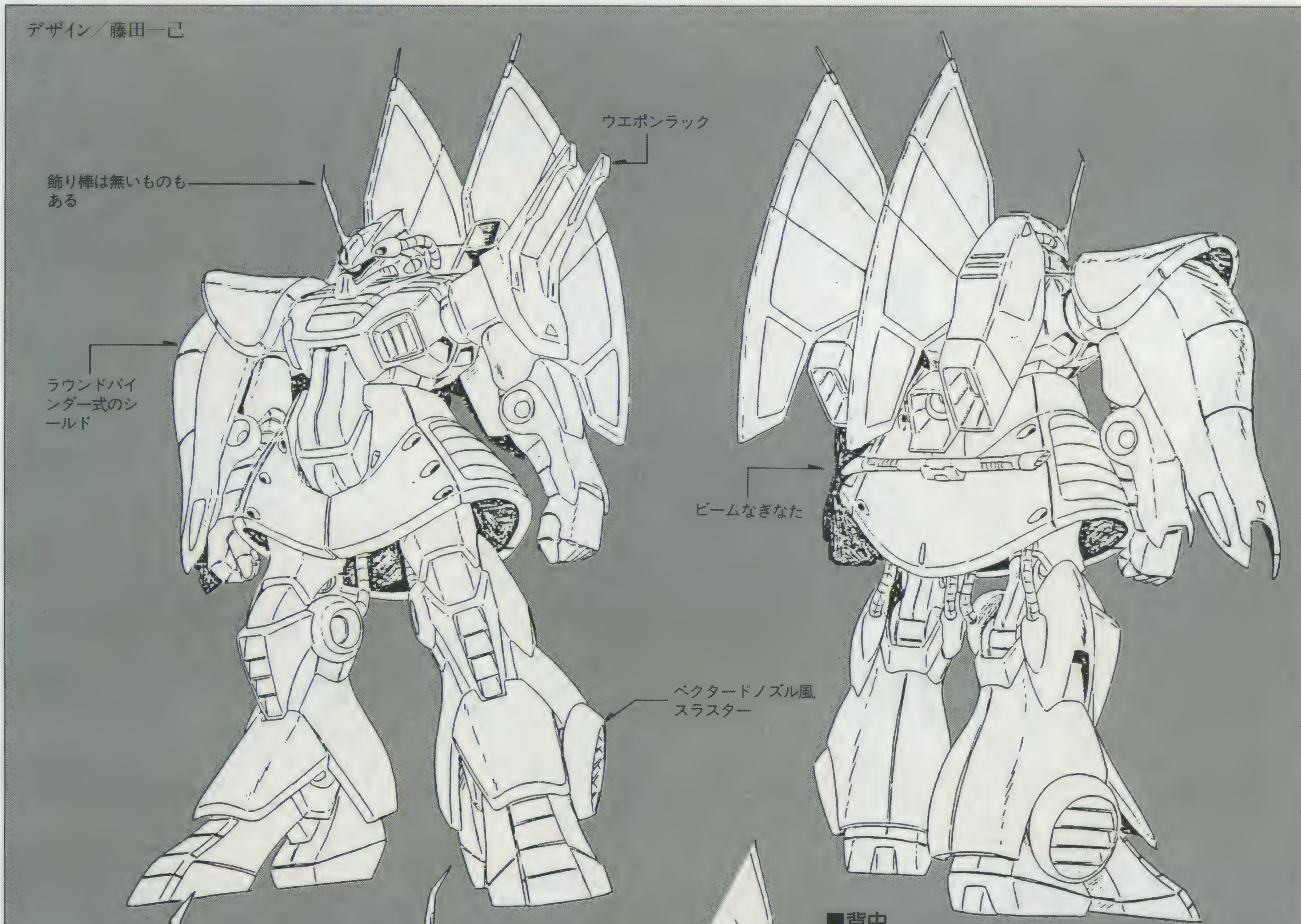
サイド２の13バンチに潜み、エゥーゴ側のＭＳを襲っては破壊していた改造タイプのハイザック。シャアの100式に発見された際、シャアが言った言葉から、この俗称がついた。

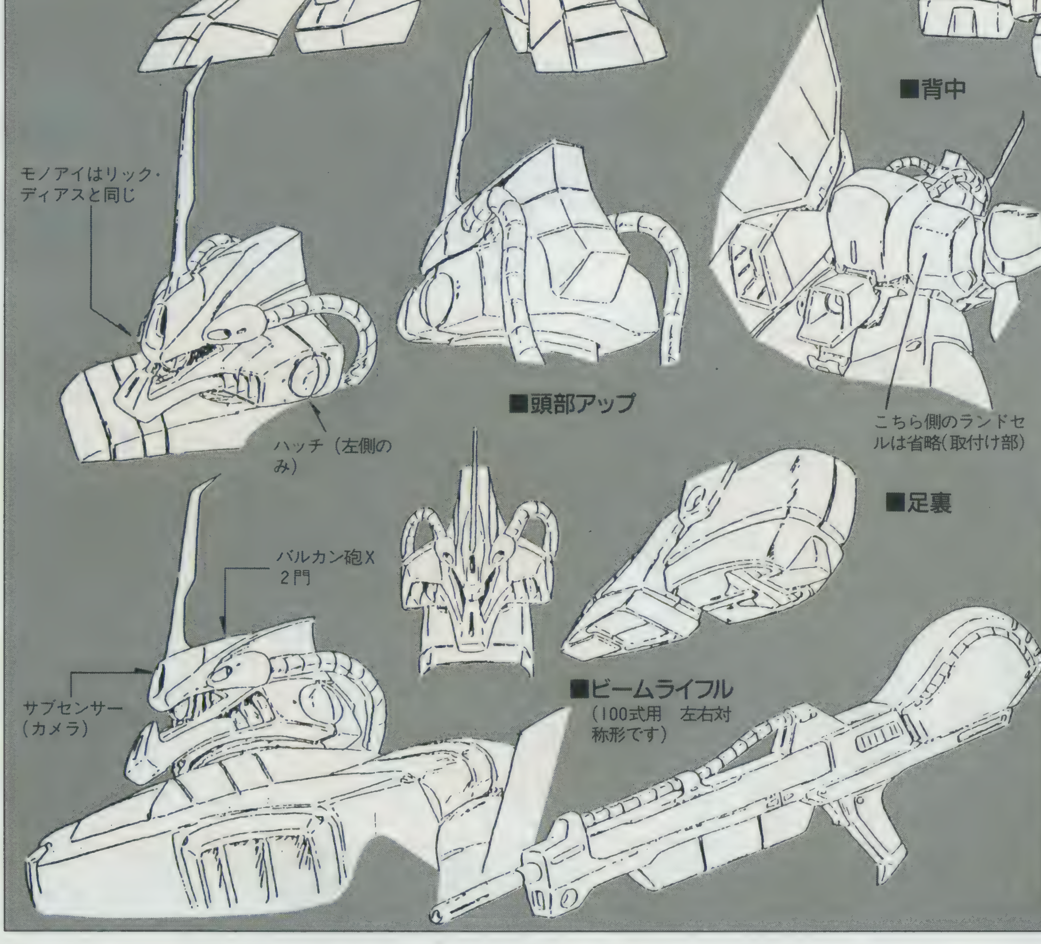


かくれハイザック
HIZACK CUSTOM TYPE

MSK-008 DIJE ディジェ

デザイン／藤田一己





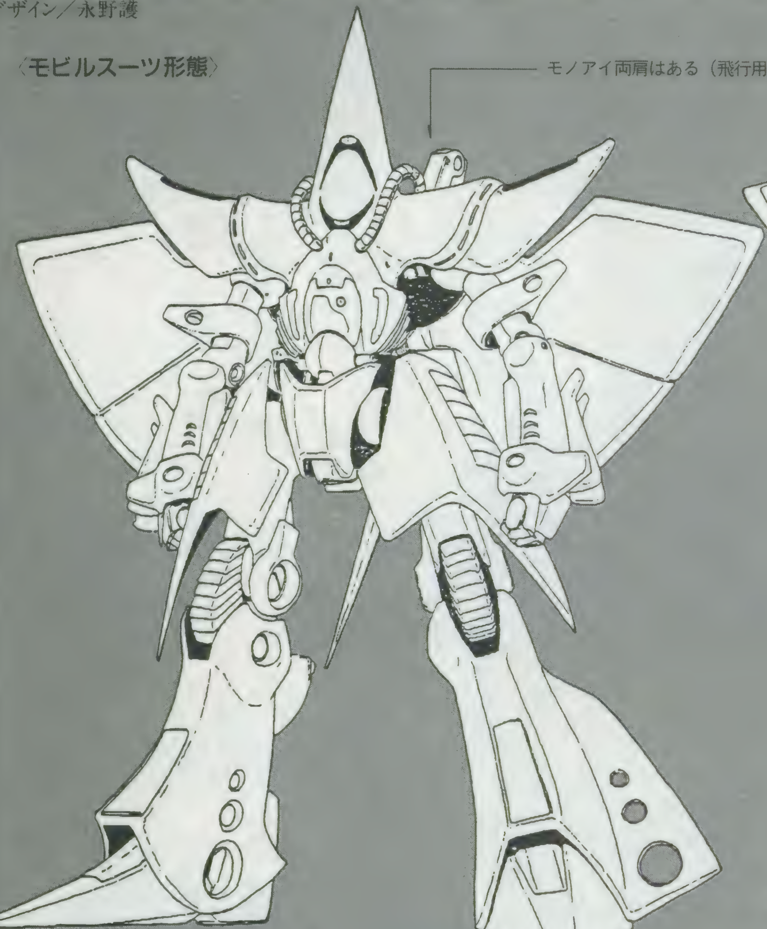
地球に残されたリック・ディアスをベースにエゥーゴの支援組織であるカラバによって開発された試作型モビルスーツ。リック・ディアスと共通の部分として頭部に置かれたコクピット、ディアスタイプのモノアイ等があるが、外観的には旧ジオン軍のMS-14ゲルググを彷彿させる。第1号機はアムロ・レイ用として使われている。武器はクワトロ大尉とともに地球に降りた100式の専用ビームライフルをコピーしたものを携帯しているが、リック・ディアス用のビームピストル、クレイバズーカを使用することもある。　（第35話より登場）

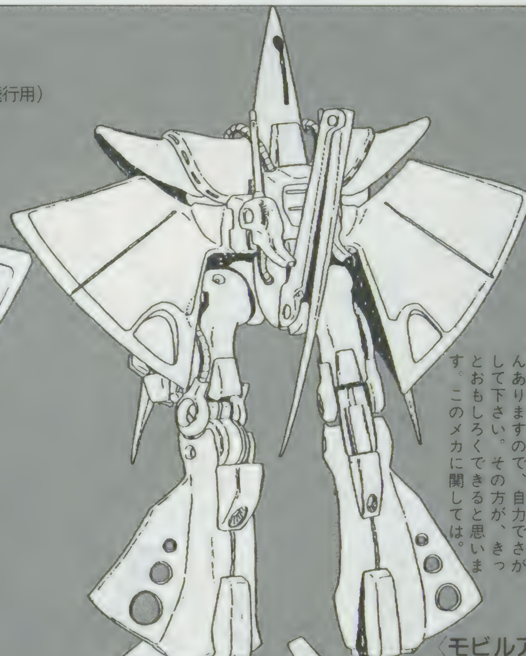
全高・23.0m　乗員・1名
頭頂高・18.4m
本体重量・33.9t
全備重量・51.8t
重量比・1.30
パワージェネレータ出力・1892kw
移動用ロケット推力・28000kg×2
・18000kg
スラスター推力・7900kg×2
姿勢制御用バーニア・6基
センサー有効半径・11700m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・バルカン砲×2
ビームなぎなた
ビームライフル（100式用）

RX-139 HAMBRABI——ハンブラビ

デザイン／永野護

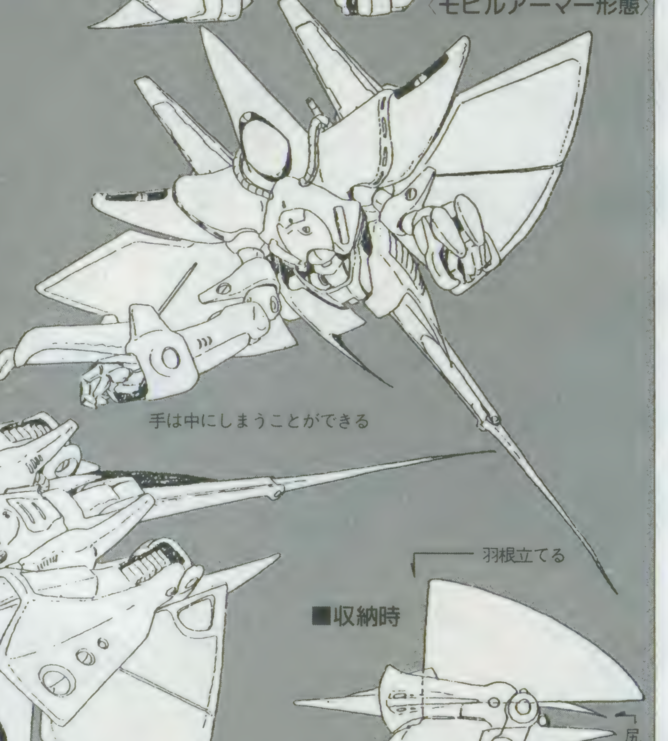
〈モビルスーツ形態〉



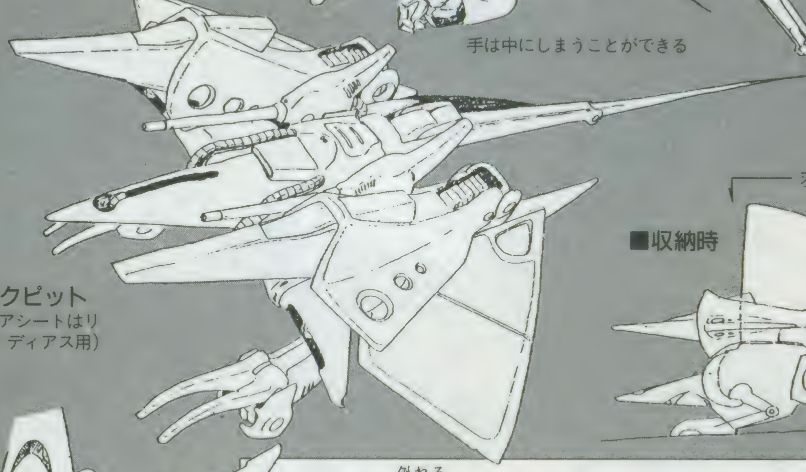


〈永野氏メモ〉初出の回、各演出、作画様、基本的に好きな所から武器、ノズル炎、ライト等出して下さい。どうぞ御自由に。モノアイ等としてもおもしろくできる所がたくさんありますので、自力でさがして下さい。その方が、きっとおもしろくできると思います。このメカに関しては。

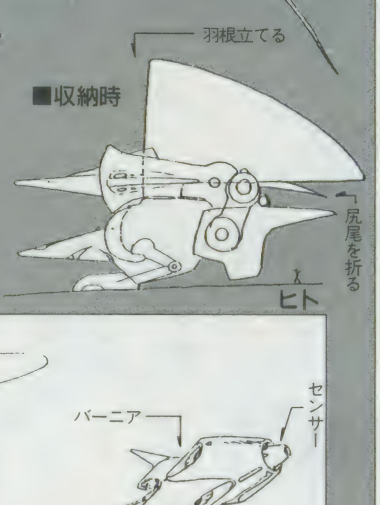
〈モビルアーマー形態〉



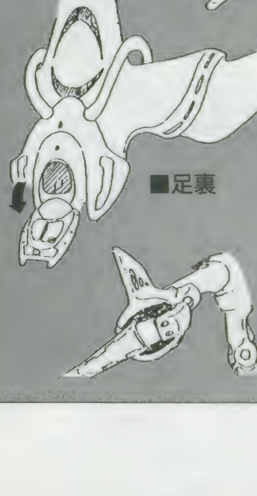
連邦軍が開発した試作型可変モビルスーツ。当初からヤザン・ゲーブル隊に配備される予定であったが、完成が大幅に遅れたためヤザンは、しばらくの間、可変モビルアーマー、ギャプランに搭乗しなくてはならなかった。マンタ（鱏）を思わせるモビルアーマー形態への可変はガブスレイのそれより早く、可変機構もシンプルなためにメンテナンス時間は短縮され、可変モビルスーツの実用性をより高めることに成功した。最大の特徴としては両肩シールド、背部に設けられたサブ・モノアイであろう。ガブスレイのフェーダインライフルを携帯することもある。（第31話より）



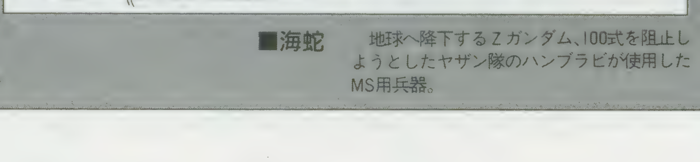
■コクピット
（リニアシートはリック・ディアス用）



■収納時



■足裏



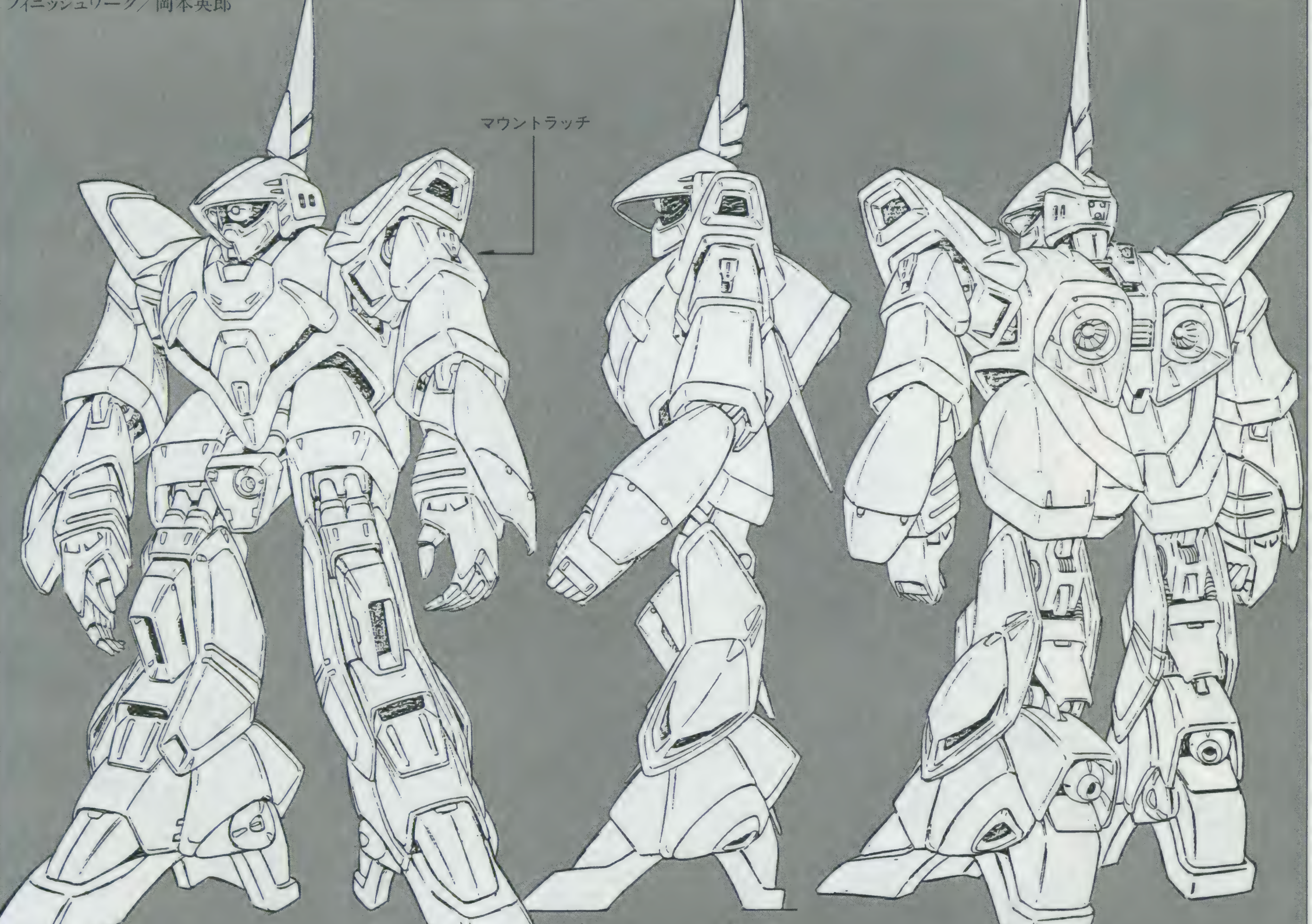
■海蛇　地球へ降下するZガンダム、100式を阻止しようとしたヤザン隊のハンブラビが使用したMS用兵器。

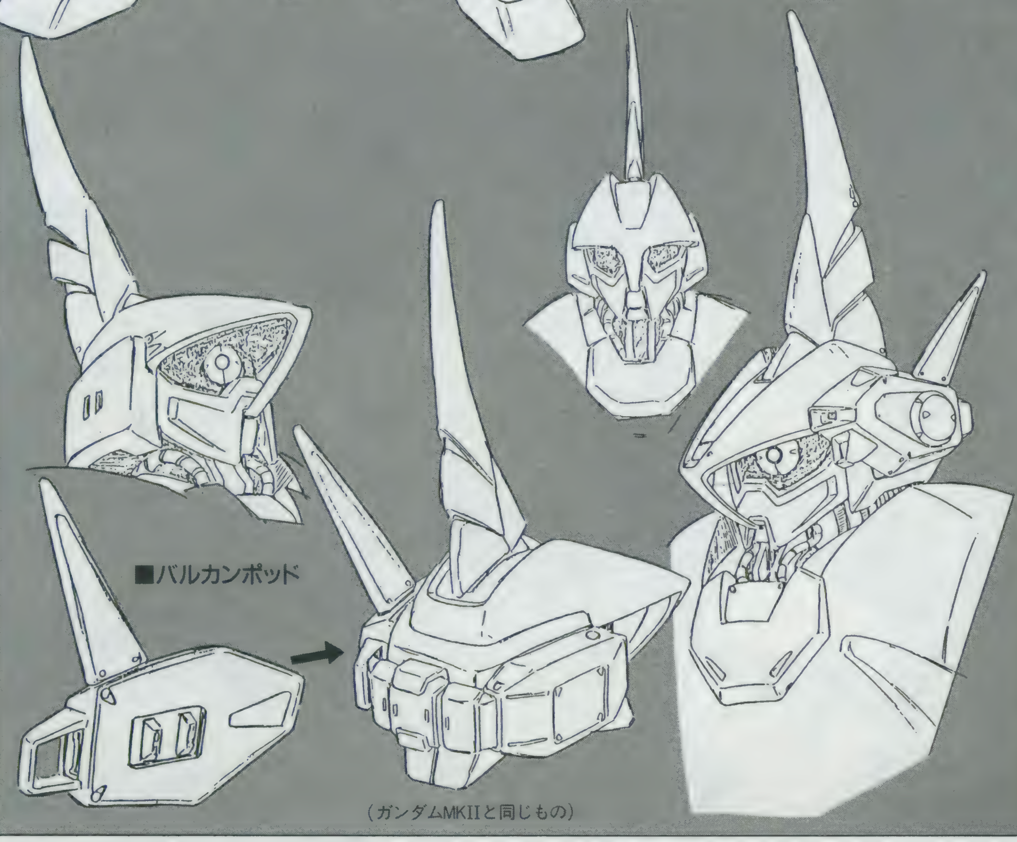
〈モビルスーツ形態〉
全高・19.9m
頭頂高・19.9m
〈モビルアーマー形態〉
全長・17.9m
全巾・15.9m

本体重量・34.6t　乗員・1名
全備重量・56.9t
質量比・1.55
パワージェネレーター出力・1540kW
移動用ロケット推力・29900kg×2
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・10020m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル2門（出力2.6kW）
（但しモビルアーマー時のみ）

RMS-154 BARZAM——バーザム

フィニッシュワーク／岡本英郎



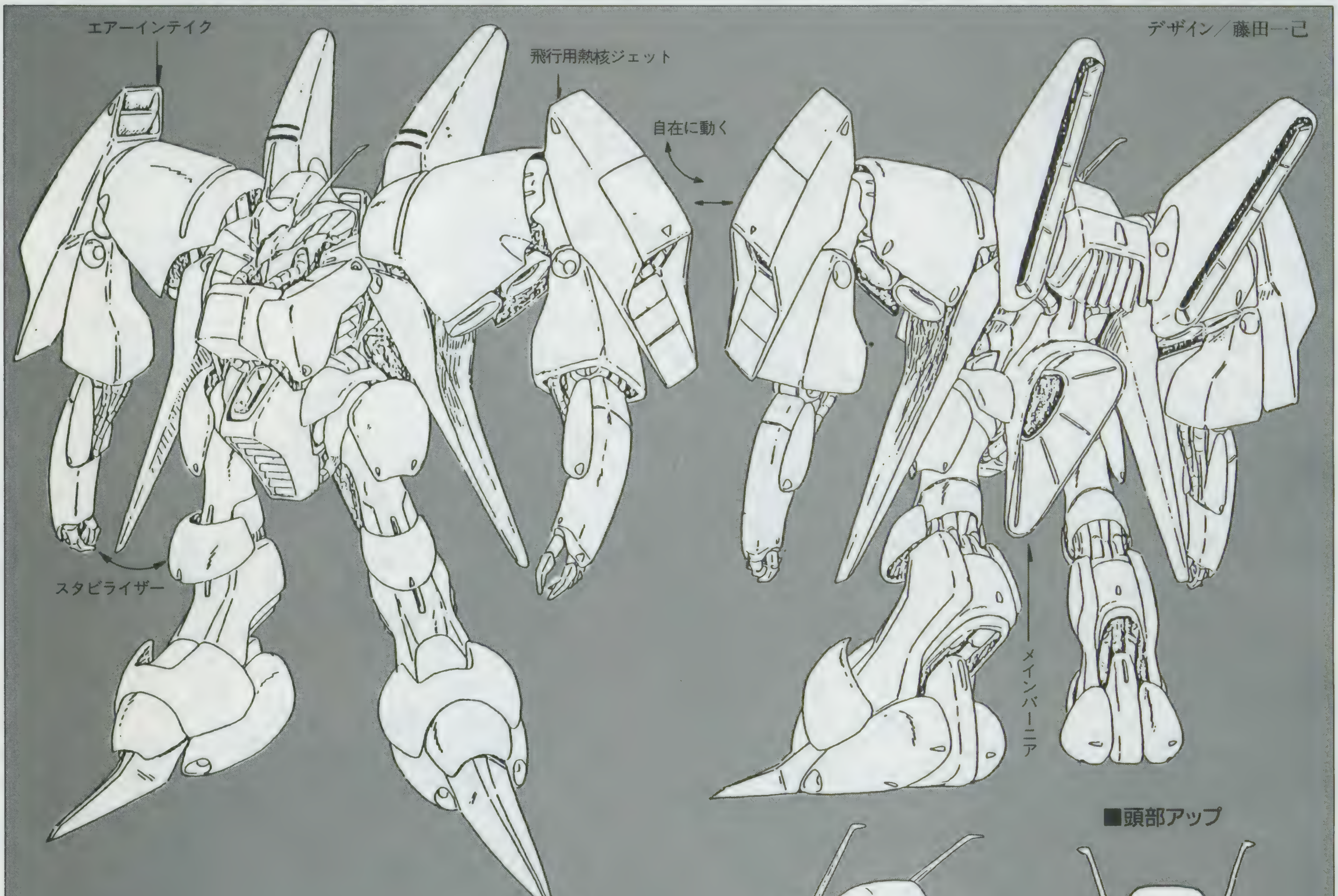


エゥーゴとの戦闘の激化にともない、多量のモビルスーツが必要となった連邦軍は量産を目的とした生産性の高い機体の開発に迫られた。可変モビルスーツはすべて、試作型で製造コストが膨大にかかるうえ、ニュータイプ用、強化人間用として開発されているため一般のパイロットが操縦することは不可能だった。そこで、簡易生産型汎用戦闘タイプとして製造されたのがこのバーザムである。頭部にはガンダムMKII用のバルカンポッドがマウントできるほかビームライフル、ビームサーベルはジムII、ハイザック等のものを共用することもできる。（第35話より登場）

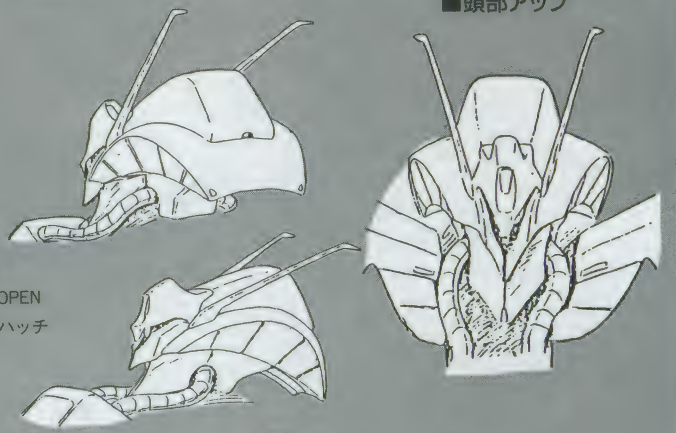
全高・24.2m　乗員・1名
頭頂高・19.4m
本体重量・40.1t
全備重量・62.3t
質量比・1.35
パワージェネレーター出力・1670kW
移動用ロケット推力・40200kg×2
姿勢制御用バーニア・14基
センサー有効半径・9870m
装甲材質・ガンダム合金
武装・専用ビームライフル
・ビームサーベル
・バルカンポッド

RX-160 BYARLANT バイアラン

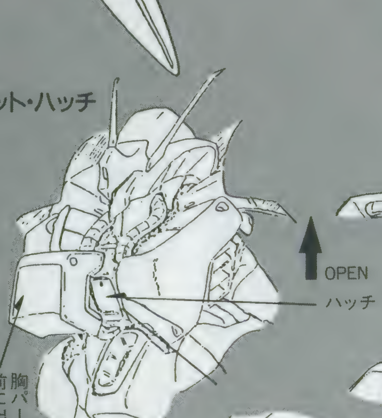
デザイン／藤田一己



■頭部アップ



■コクピット・ハッチ

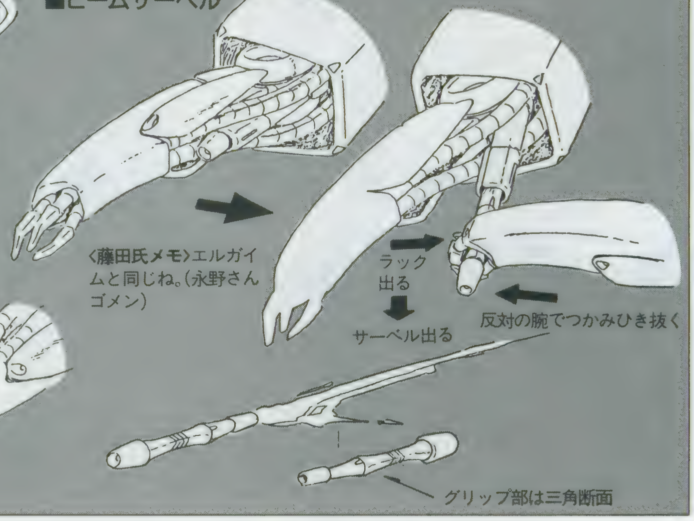


バーザムと同様に、大気圏内（主に地球上）での局地戦闘用モビルスーツとして開発された。肩部の熱核ジェットエンジン、及び腰部のメインバーニアによって急激な上昇能力を誇り、大気圏外からの敵の侵入を防ぐ。飛行性能を重視して開発されたため、モビルスーツ同志による白兵戦での戦闘力は乏しく、特に手の機能は低くマニピュレーター程度の三本指であるため、中央にメガ砲を内装している。キリマンジャロでジェリドが搭集した機体はテスト段階であったため、ダカールで使用された時と塗装が異なる。（第36話より登場）

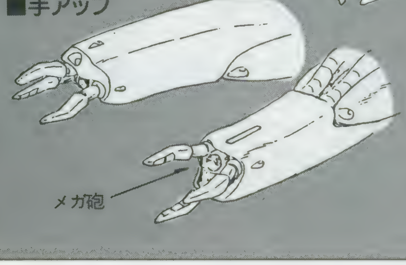
■足裏



■ビームサーベル



■手アップ



全高・23.1m　乗員・1名
頭頂高・18.6m
本体重量・34.2t
全備重量・54.7t
質量比・1.33
パワージェネレータ出力・1760kW
移動用ロケット推力・28000kg
・18000kg×2
飛行用ジェット推力・11000kg×2
姿勢制御用バーニア・13基
センサー有効半径・9890m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・メガ粒子砲　2門
（出力4.7MW）
・ビームサーベル

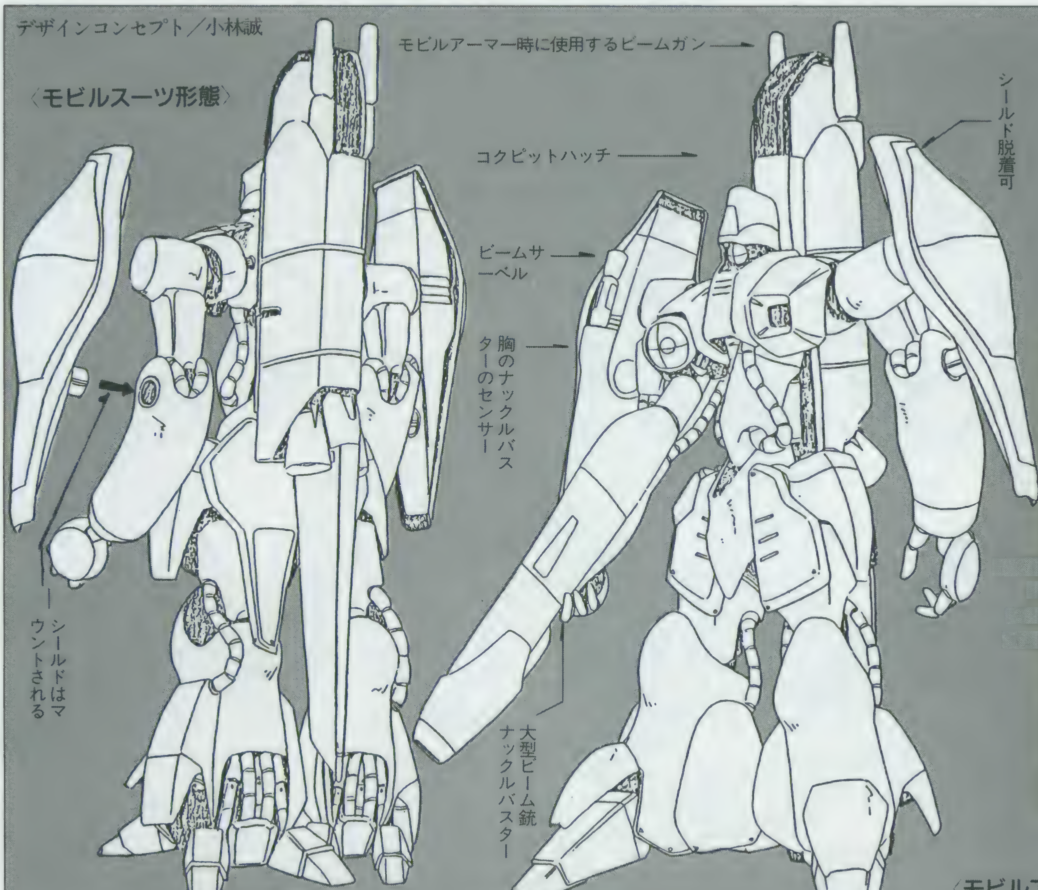
MMT-1（アクシズNo.） AMX-003（連邦No.） GAZA-C ガザC

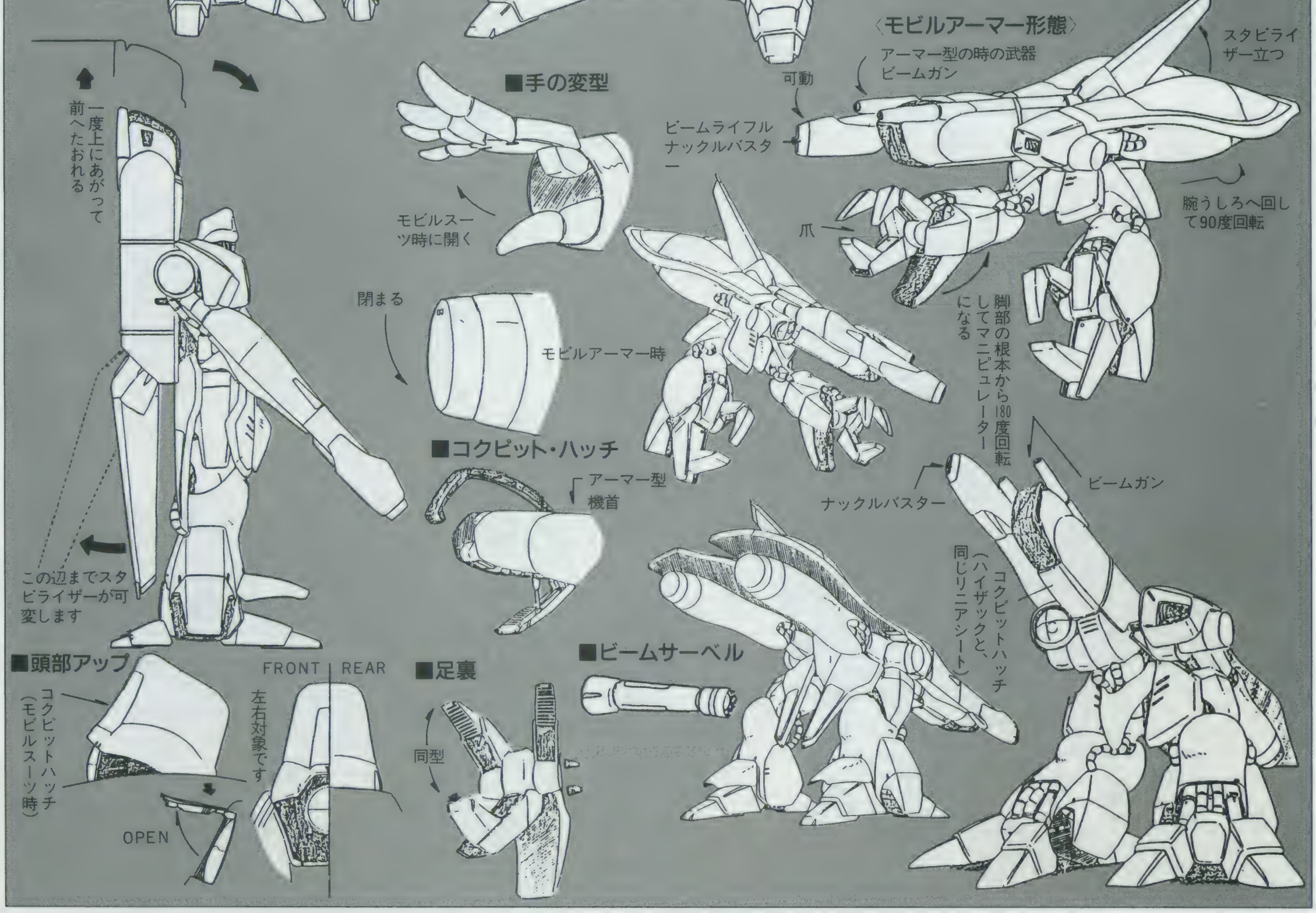
デザインコンセプト／小林誠

ドズル・ザビ中将の遺児ミネバを総師とする旧ジオン公国の残党によって組織される〝アクシズ〟の量産型可変モビルスーツ。ミネバの後見人ハマーン・カーンとパプテマス・シロッコが手を握ったことにより、アクシズは連邦側についた。これにより、連邦ナンバーの型番が与えられた。その外観は、かつてのジオンのモビルスーツの印象は全くない。コクピットはリニアシート式である。（第32話より登場）

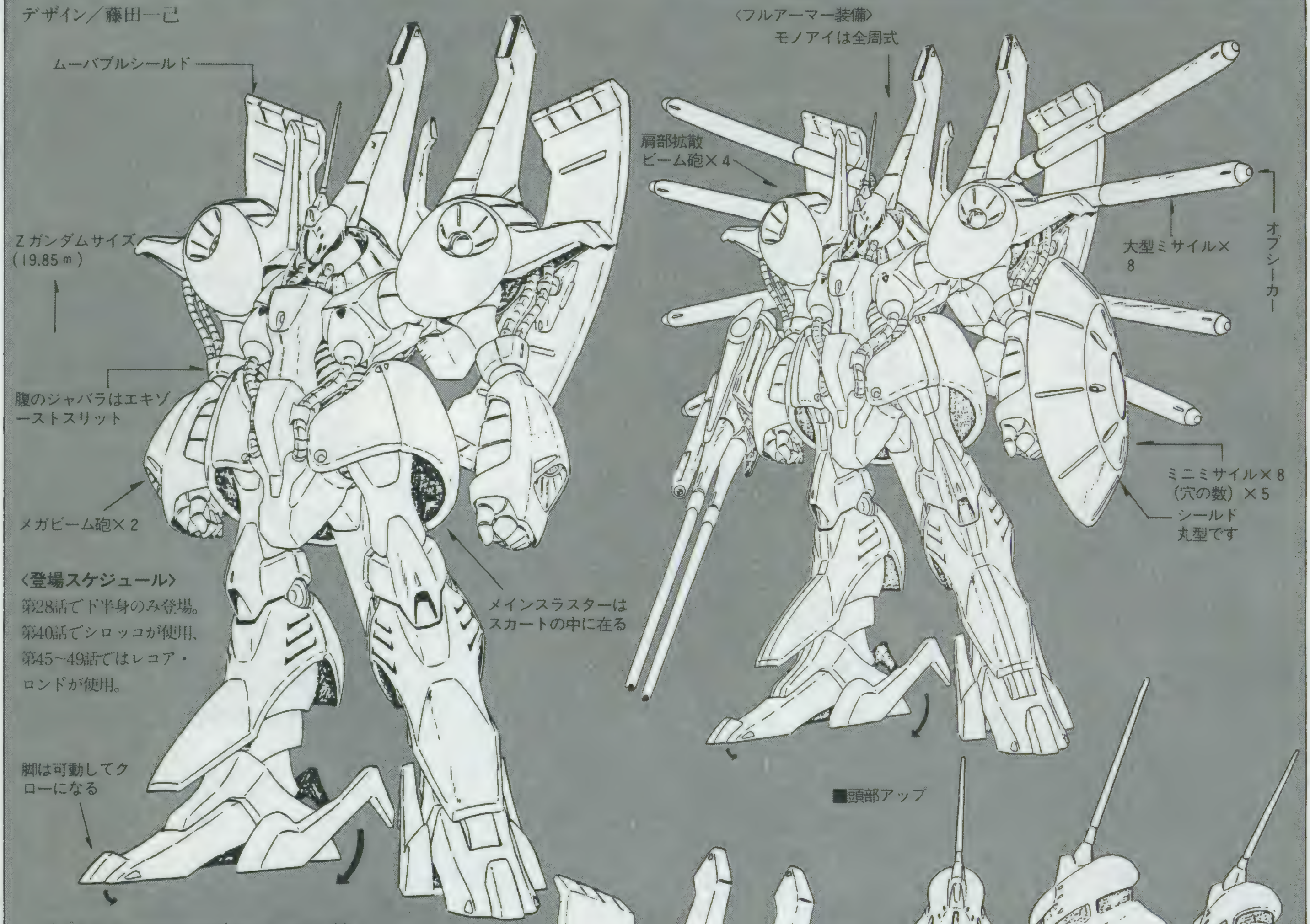
〈モビルスーツ形態〉
全高・22.5m
頭頂高・18.5m
〈モビルアーマー形態〉
全長・21.2m
全巾・10.4m
全高・10.9m

本体重量・40.8t　　乗員・1名
全備重量・72.5t
質量比・1.49
パワージェネレータ出力・1720kW
移動用ロケット推力・39600kg×2
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・10600m
装甲材質・不明
武装・ビームサーベル（出力0.4Mw）
・ビームガン2門（出力2.3Mw）
・ナックルバスター（出力6.7Mw）





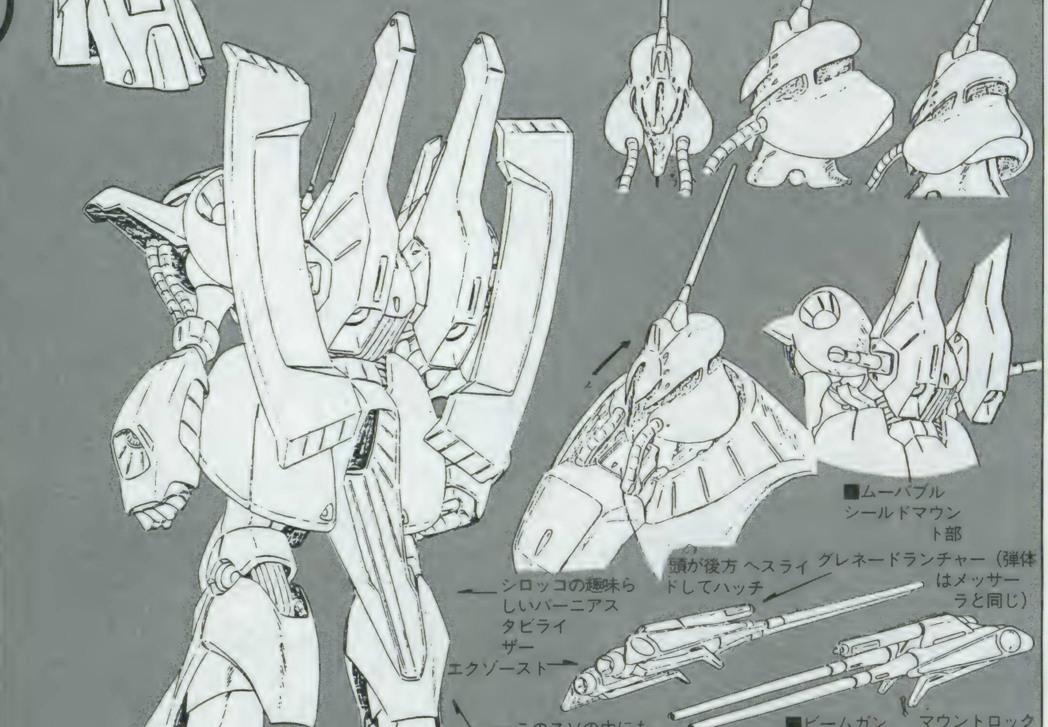
PMX-001 PALACE-ATHENE — パラス・アテネ



〈登場スケジュール〉
第28話で下半身のみ登場。
第40話でシロッコが使用、
第45~49話ではレコア・ロンドが使用。

パプテマス・シロッコがメッサーラに続いて、超巨大輸送艦“ジュピトリス”内において完成させた専用モビルスーツである。

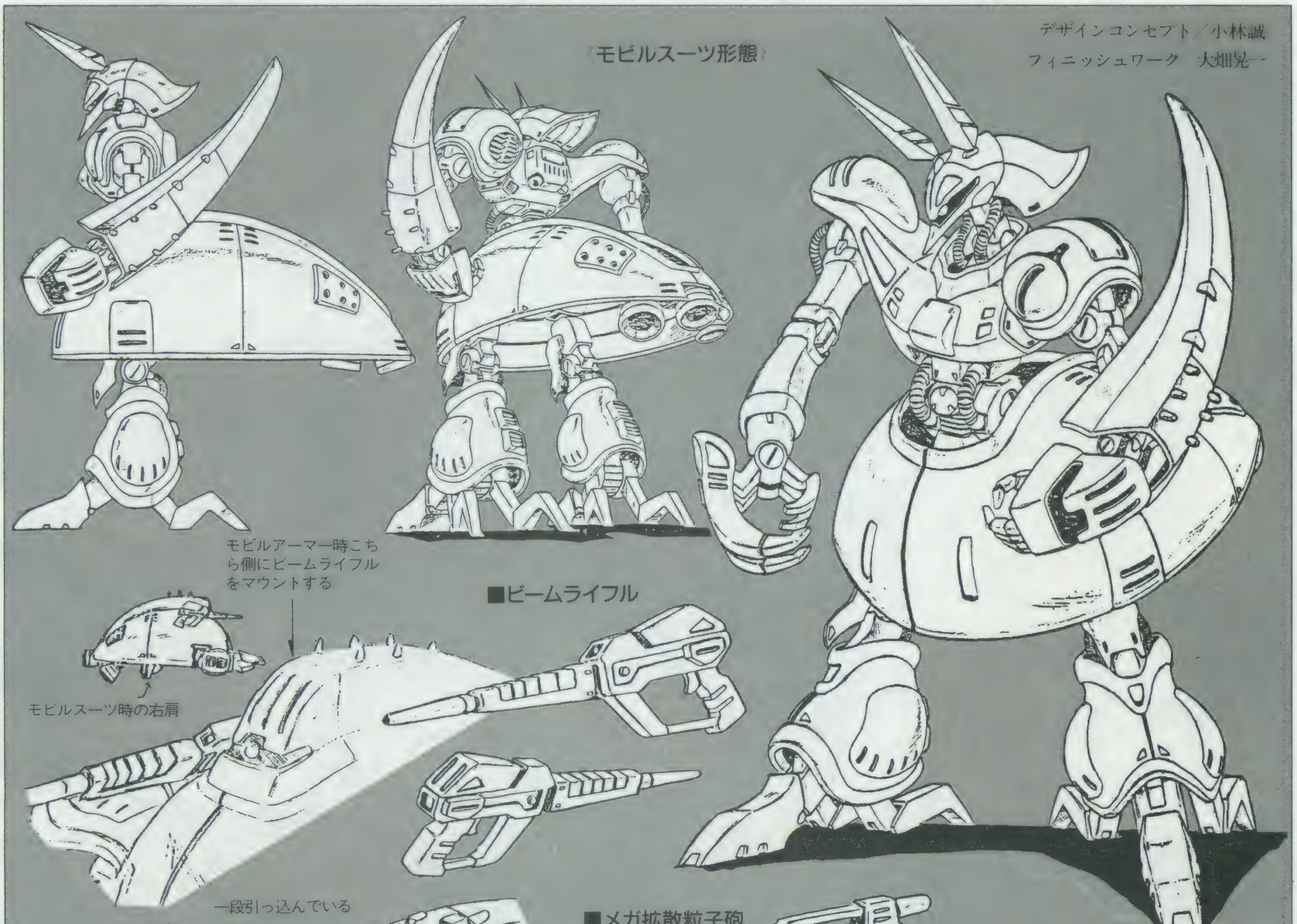
モビルスーツマニアの民間人を装ってジュピトリスに潜入したレコア・ロンド少尉が目撃した完成間近のモビルスーツがこれであった。メッサーラのような可変機構はもっていないが、大型ミサイルを8基もマウントできるムーバブルシールドやビームガン等、多量の武器を装備することが可能になっている。シロッコがジ・オを完成したことによって、パラス・アテネはシロッコについたレコアが搭乗することになる。

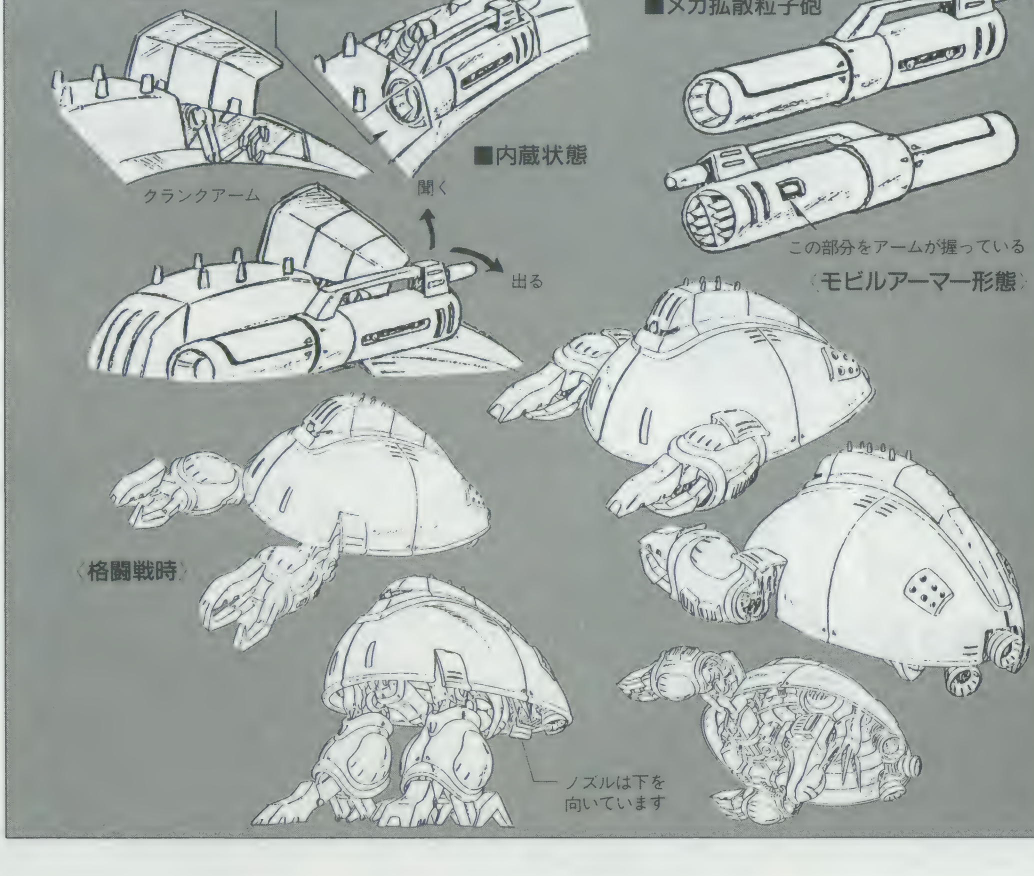


全高・27.4m
頭頂高・21.6m
本体重量・75t
全備重量・80t
質量比・1.40
パワージェネレータ出力・1790kW
移動用ロケット推力・38000kg×2
姿勢制御用バーニア・15基
センサー有効半径・1010m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・2連ビームガン メガビーム砲×2
・拡散ビーム砲×4・大型ミサイル×8
・ミニミサイル×8
乗員・1名

NRX-005 BAUND-DOC——バウンド・ドック

デザインコンセプト／小林誠
フィニッシュワーク　大畑晃一





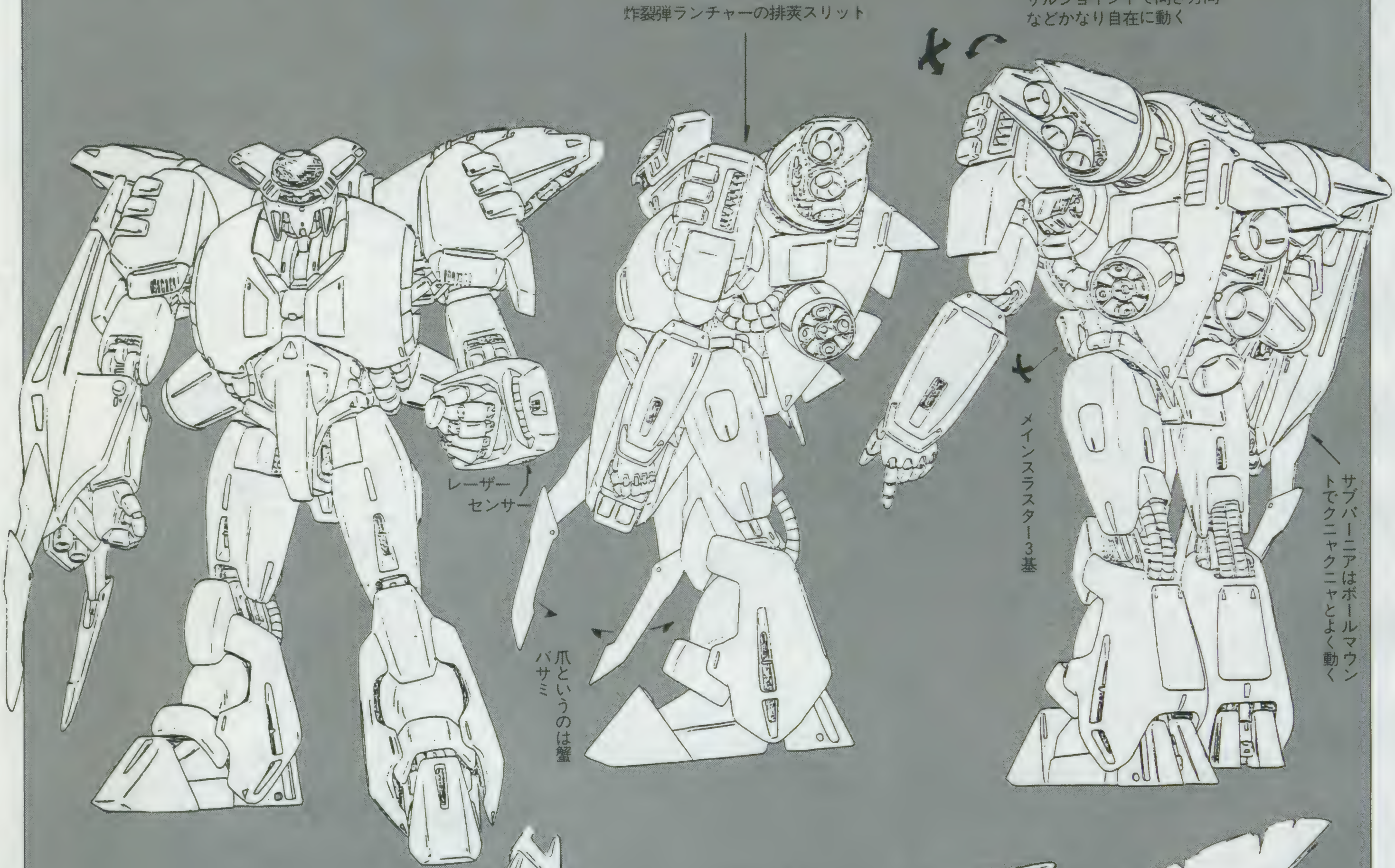
シロッコとハマーン・カーンの不穏な動きを察知したジャミトフ・ハイマン大将はバスク・オム大佐をドゴス・ギアの艦長に任命した。これと同時に、バスクは強化人間による可変モビルスーツ部隊を組織しようとしていた。その一員に選ばれたロザミア・バダムが、地球で使用したギャプランにかわって搭乗することになったのが、このバウンド・ドックである。
（第42話より登場）

〈モビルスーツ形態〉
全高・29.7m
頭頂高・27.3m
〈モビルアーマー形態〉
飛行時全高・13.0m
着陸時全高・19.3m
全長・27.2m
全巾・15.2m

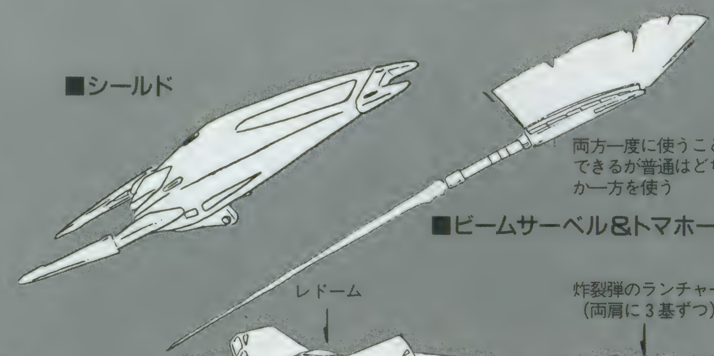
本体重量・82.7t　　乗員・1名
全備重量・129.4t
質量比・1.33
パワージェネレータ出力・2260kW
移動用ロケット推力・48600kg×3基
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・9840m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル（出力2.1Mw）
　・メガ拡散粒子砲（出力16.4Mw）

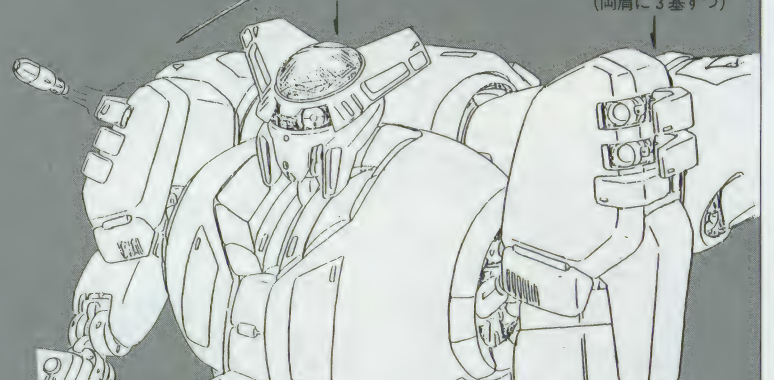
PMX-002 BOLINOAK-SAMMAHN—ボリノーク・サマーン

フィニッシュワーク／林 裕樹







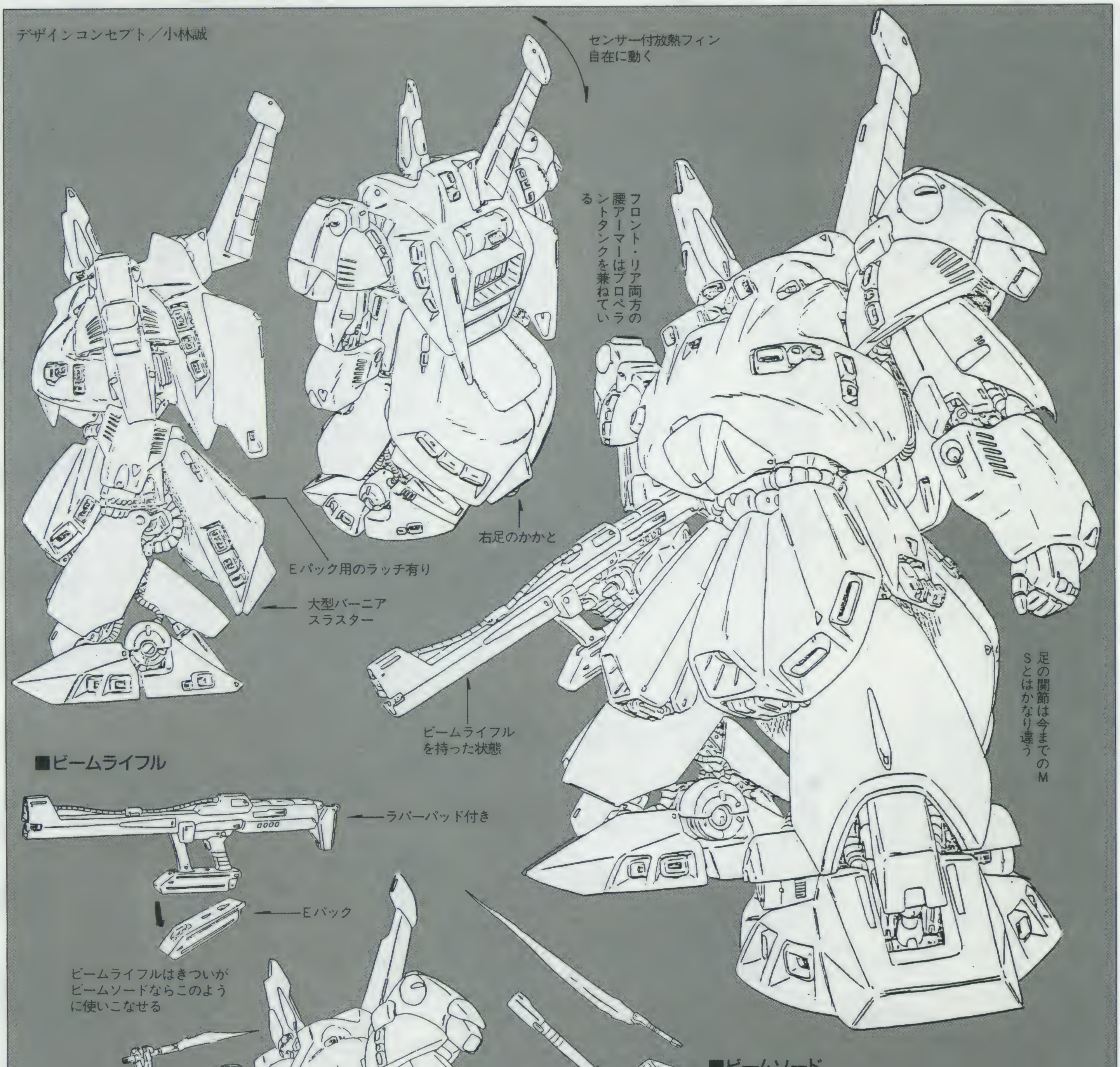


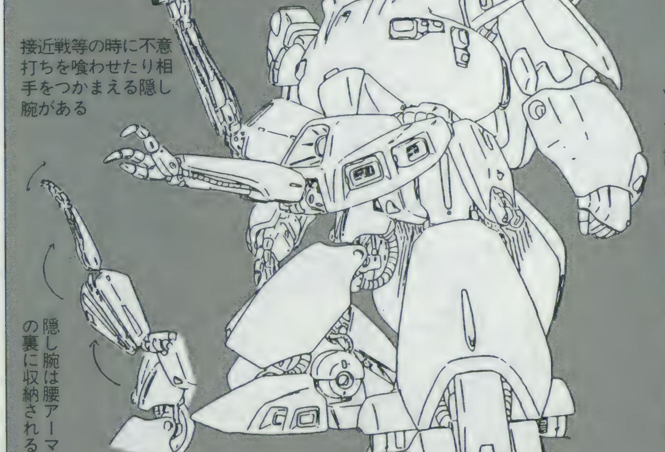
メッサーラ、パラス・アテネに続く、ジュピトリス製造による3番目のモビルスーツ。多観的には従来のモビルスーツと異なるように見えるが、背部の大型バーニア、肩部バーニア、安定した脚部等、木星の重力を恐れるまでに大出力エンジンを好む、パプテマス・シロッコのMS趣味が随所に生かされたモビルスーツであることがわかる。

ビームサーベルとヒートホークを一緒にしたようなビーム兵器を装備しているが、同時に使用することは難しいようだ。サラ・ザビアロフが搭乗するモビルスーツである。（第44話、46話）

全高・19.9m
頭頂高・19.9m
本体重量・31.6t
全備重量・56.2t
質量比・1.46
パワージェネレータ出力・1720kW
移動用ロケット推力・20040kg×3
姿勢制御用バーニア・18基
センサー有効半径・11040m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームサーベル(出力0.42kW)
　　&トマホーク(出力0.53kW)
　・炸裂弾ランチャー
乗員・1名

PMX-003 THE-O ジ・オ





ジュピトリス製造による最終モビルスーツ。全高28.4mという巨大さ、そしてガンダリウム合金の塊とでもいうべき外装、合計50基というバーニア数など、もはやモビルスーツの常識を逸脱した究極のモビルスーツであるといえよう。

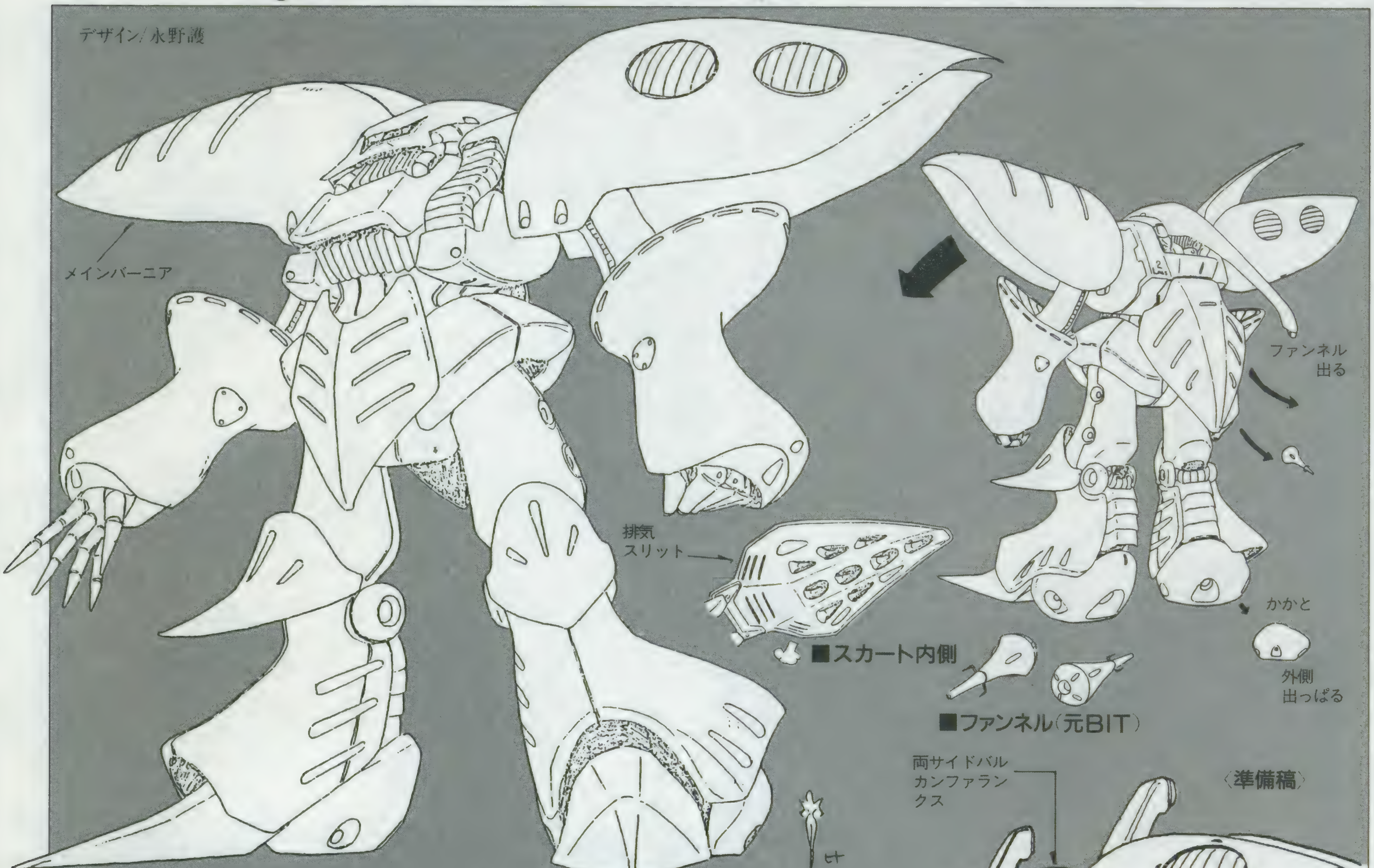
また、隠し腕という、今までのモビルスーツにはない白兵戦用の特殊アームがつけられているのも特徴のひとつである。

搭乗者はパプテマス・シロッコ。シロッコは、このジ・オによってカミーユのZ・Gと最期の戦いをして敗れ去るが、その思念はカミーユを廃人同様にしてしまった。（第46話より登場）

全高・28.4m
頭頂高・24.8m
本体重量・86.3t
全備重量・86.3t
質量比・1.36
パワージェネレータ出力・1840kW
移動用ロケット推力・38200kg
・16200kg×6
姿勢制御用バーニア・50基
センサー有効半径・11300m
装甲材質・ガンダリウム合金
武装・ビームライフル（出力2.6Mw）
・ビームソード（出力0.39Mw）
乗員・1名

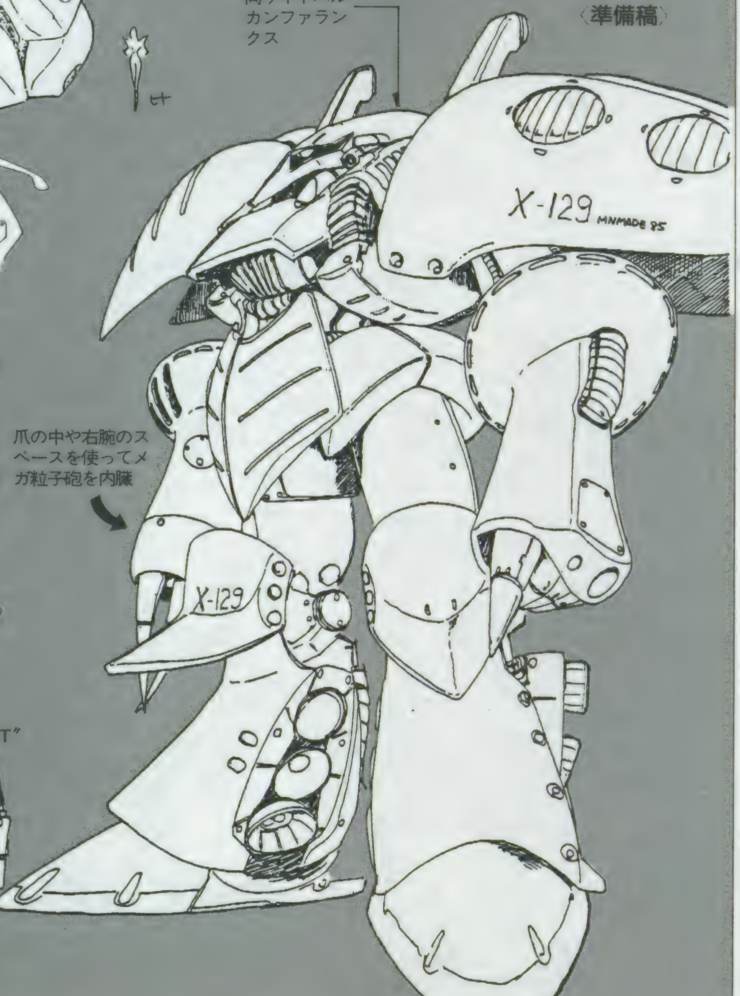
AMX-004 QUBELEY——キュベレイ

デザイン/永野護

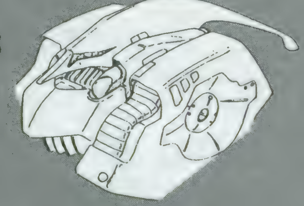


■スカート内側

■ファンネル(元BIT)



■頭部



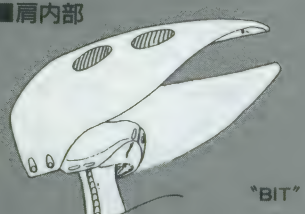
ガザCと共に、アクシズで製造されたモビルスーツである。ティターズ(連邦)、エゥーゴのMSとは違った系列であり、旧ジオンが開発したニュータイプ、ララァ・スン専用のモビルアーマー〝エルメス〟の発展型ともいうべき性能を持つ。かつてのビットにかわるサイコミュ兵器〝ファンネル〟が腰部スカート内に装備されている、これによってオールレンジ攻撃を行なう。

ガザCが量産型であるのに対し、キュベレイはあくまで試作型であり、アクシズのMSパイロットの中でも乗りこなすことができるのはハマーン・カーンだけである。(第43話より登場)

全高・18.9m
頭頂高・18.4m
本体重量・35.2t
全体重量・57.2t
質量比・1.41
パワージェネレータ出力・1820kW
移動用ロケット推力・30800kg×2
姿勢制御用バーニア・12基
センサー有効半径・10900m
装甲材質・不明
武装・ファンネル
(ビーム出力1.3Mw)
乗員・1名

〈永野メモ〉エルメスの発展型にしてやりたいのですがどうでしょうか？ランドセルの中に色々な武器やビットがつまっている。上方、俯瞰のパースは講談社の『Z・Gを10倍楽しく見る本』のエマ・シーンのピンナップ参照。

■肩内部



"BIT"



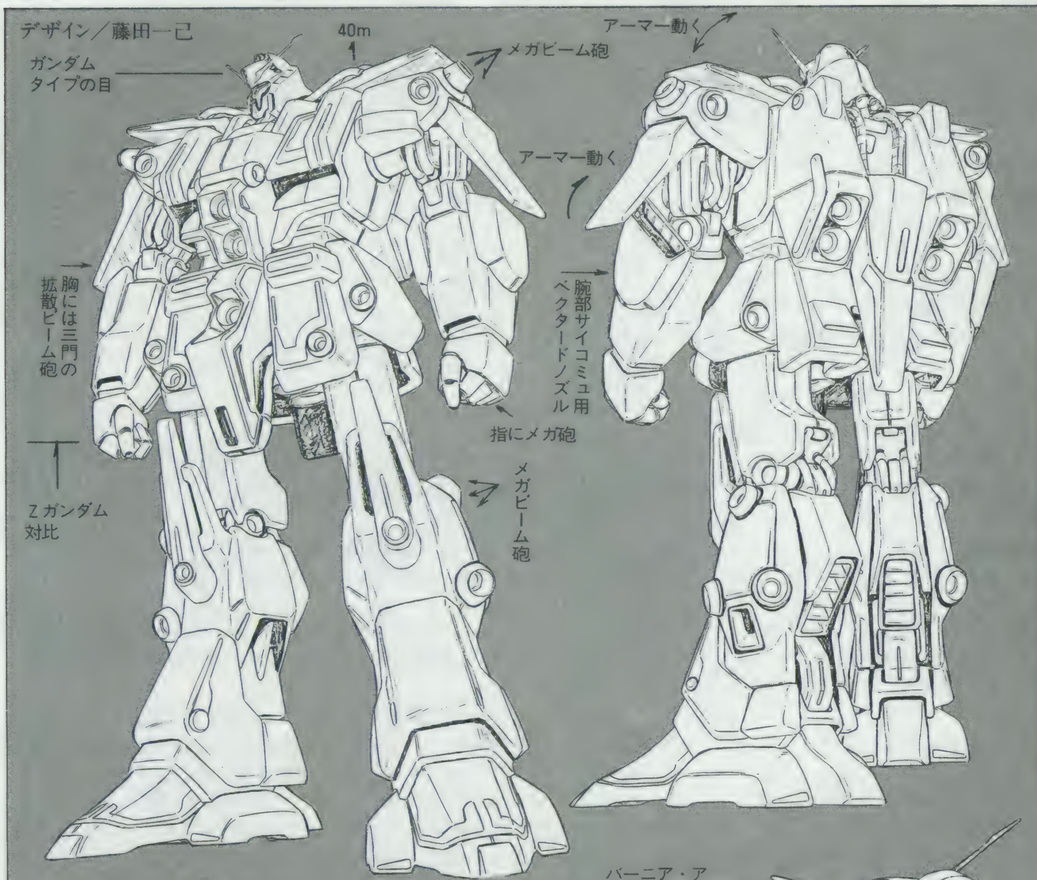
■コクピットハッチの開閉

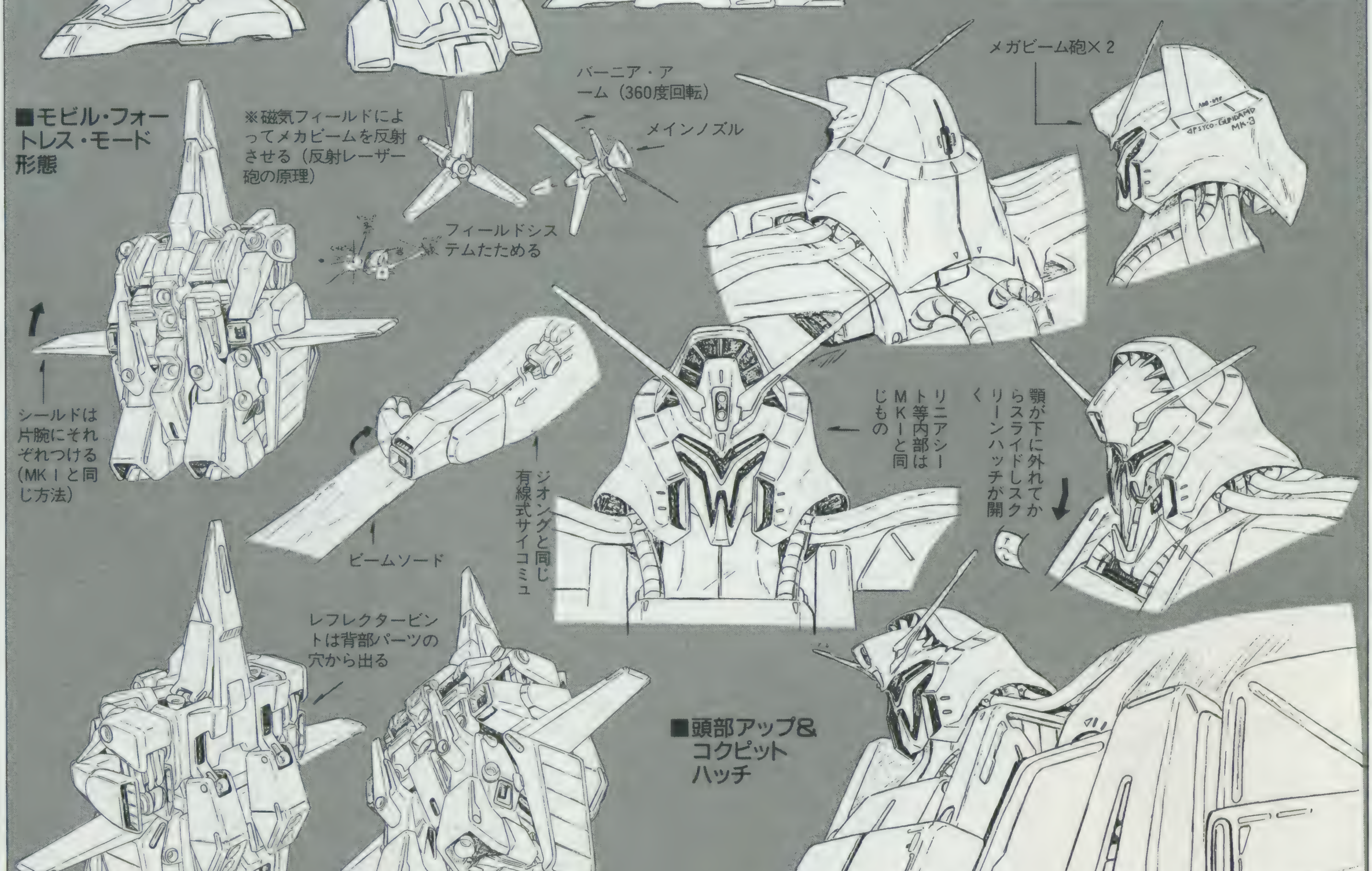


MRX-010 PSYCO-GUNDAM-MKII——サイコガンダムMKII

地球圏最強の機動兵器。サイコガンダムMKIを改良発展させたもので、モビルアーマー形態は、モビル・フォートレス（機動要塞）といわれるのにふさわしい重武装である。搭乗者はロザミア・バダム。同じ強化人間であるゲーツ・キャパとの連携プレーによってコントロールされるが、カミーユとの再会によって、通信が途絶えその性能を発揮するまでもなく宇宙に散った。（第48話）

〈モビルフォートレス形態〉
全高・33.53m　ミノフスキークラフト浮力・320ｔ以上
全巾・31.78m
〈モビルスーツ形態〉
全高・40.74m
頭頂高・39.48m
本体重量・187.8ｔ
全備重量・283.9ｔ
質量比・1.37
パワージェネレーター出力・19760kg
移動用ロケット推力・23720kg×4
・37340kg×4
姿勢制御用バーニア・4基
センサー有効半径・16230m
装甲材質・ガンダリウム
武装・メガビーム砲×20基(出力6.3MW)
・メガ拡散ビーム砲×3基(出力10.7MW)
・サコミュ式ビームソード(出力1.7MW)
・レフレクター・ビット





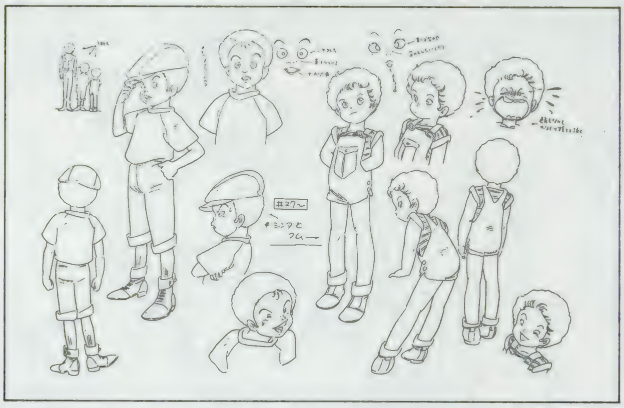
EPISODE & CHARACTER

〈28話〉ジュピトリス潜入（9月14日）

脚本………遠藤　明吾　　絵コンテ…森　一浩
作画監督…小林　利充　　演出………関田　修

謎の動きをするジュピトリスを調べるため、レコアが潜入することになった。それを知ったカミーユは、レコアをとめようとして、ファと喧嘩してしまう。
ネモのムーバルフレームを使用した、レプリカのゲルググで発進するレコア。カミーユはブライトの許可により、Zで援護に出る。ゲルググは無事にジュピトリスに入り込む。しかしZは、メッサーラに遭遇する。乗っているのはシロッコからもらいうけたサラ・ザビアロフだ。シロッコを愛するサラは、彼のためにZを倒さんと激しく迫り、カミーユを圧倒する。そこへファのメタスがやってきた。善戦するファだが、メッサーラにはかなわず被弾してしまう。一方、レコアはシロッコに出会っていた。シロッコはレコアの正体に気付きながら、なぜか見逃すのだった。辛くもサラに勝ったカミーユと合流しアーガマにもどるレコア。彼女は、なぜかシロッコのことが気にかかるのだった。

●シンタ・クム



シャアが地球からアーガマに連れてきた子供達。左がシンタ（坂本千夏）、右がクム（荘真由美）。

〈29話〉サイド2の危機（9月21日）

脚本………鈴木　裕美子　　絵コンテ…世良　邦男
作画監督…大森　英敏　　演出………杉島　邦久

エゥーゴに協力的なコロニーがふえつつあった。アレキサンドリアのガディ・ギンゼーのもとにいるジェリドは、ある作戦の指揮を任された。それはエゥーゴよりのコロニーのひとつに毒ガスを注入するというものだった。打倒カミーユをねらうジェリドはガブスレイで出撃する。目標はサイド2だ。
サイド2にとりつくガブスレイ。危機をしったカミーユ等はコロニーへむかう。
『おまえがいなきゃ、こんな厭な作戦はしないでよかったんだ。』Zとガブスレイははげしくぶつかった。一方、エゥーゴの支援を信用しないサイド2の市長は、ひそかにティターンズに接触を図った。しかしガディはそれを無視するのだった。
カミーユはジェリドをくだしガスボンベを破壊した。市長の行動に怒ったブライトはサイド2にのりこみエゥーゴとの結束を訴えるのだった。

〈30話〉ジェリド特攻（9月28日）

脚本………遠藤明吾　　絵コンテ…横山　広行
作画監督…山田　きさらか　　演出………平林　淳

ガディはヤザン・ゲーブルにアーガマ攻撃を命じた。しかしそれはZや他のモビルスーツの目をヤザン隊にむけさせ、退避するアーガマをジェリドとマウアーに撃沈させよう、とするものだった。
ヤザンのギャプランがアーガマにせまり、Zガンダムが発進した。アレキサンドリアも攻撃を開始する。それに追われたアーガマはガディのもくろみどうり、ジェリドとマウアーの潜む空域にちかづきつつあった。ガブスレイ二機に攻撃されたアーガマは火を吹いた。それにきづいたカミーユはヤザンをふりきり、ジェリドに立ち向かった。一瞬の隙をついてZのビームがガブスレイに迫った。そのときマウアーのガブスレイがとびこみ、ビームはマウアーを貫いた。マウアーの死に怒ったジェリドは絶叫し特攻を仕掛けるがかなわず、遠い宇宙空間に流されていった。

〈31話〉ハーフムーン・ラブ（10月5日）

脚本………鈴木　裕美子　　絵コンテ…森　一浩
作画監督…瀬尾　康博　　　　　　　　斧谷　稔
　　　　　　　　　　　　演出………妻方　仁

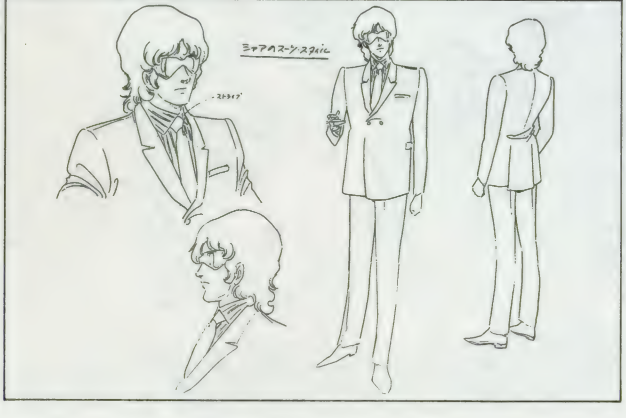
アーガマは修理のために、月の中立都市フォンブラウンに入港した。それを追ってサラが市内に潜入した。フォンブラウン市の配管に時限爆弾をしかけるためだ。これが爆発すれば石油パイプに引火し、アーガマも火につつまれる。
仕掛けてのかえり、サラはカミーユに出会った。なぜかカミーユにひかれるサラは爆弾のことをカミーユに告白してしまうのだった。怒るカミーユはアーガマに退避命令をだし、サラとともに爆弾を除去しようとしたが失敗する。サラをつれてアーガマにもどるカミーユ。アーガマが出港した直後フォンブラウン市が火を吹いた。アーガマに襲いかかる新型MSハンブラビ。Zにもまさる機動性に苦戦するカミーユ。そのときドサクサにまぎれてサラはアーガマから逃亡、メッサーラに乗り込んでしまった。カミーユにひかれながらもシロッコの元へとかえっていくサラだった。

〈32話〉謎のモビルスーツ（10月12日）

脚本………遠藤　明吾　　絵コンテ…井内　秀治
作画監督…金山　明博　　演出………本橋　鷹王

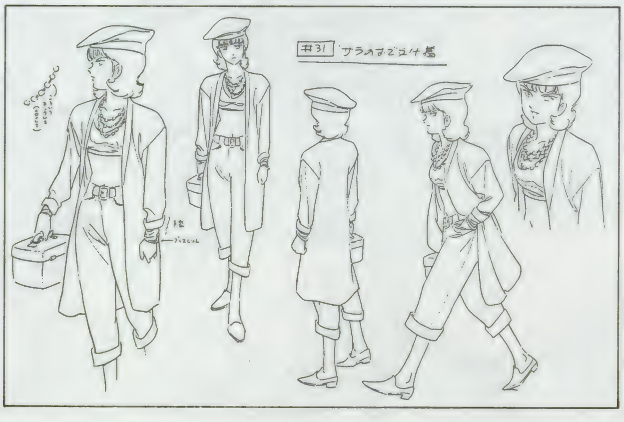
アーガマはジオンの残党が作った宇宙要塞アクシズに接触すべく進んでいた。シロッコのドゴス・ギアもアクシズとの接触を狙っていた。それを阻止するべくZ、100式等が発進する。100式のメガバズーカランチャーでドゴス・ギアを落とそうというのだ。シャアの補佐のためレコアもゲルググで出た。ランチャーの猛攻撃が開始された。しかしシロッコのプレッシャーのためか、今一歩のところで致命傷を与えることができない。
ドゴス・ギアにはヤザンがいた。ヤザンはシロッコの力を認め、部下となったのだ。ヤザンはハンブラビを与えられ、出撃した。カミーユを追い詰めるヤザン。
シャアと行動をともにしていたレコアは、なにかにひかれるようにドゴス・ギアに近ずいていき、ヤザンに倒されかける。その時大量のモビルスーツが出現、ヤザンを追い払った。それはアクシズの戦艦グワダンから発進したMS、ガザC部隊だった。

●スーツ姿のシャア・アズナブル



メラニー・ヒュー・カーバインと会見したとき、シャアが着ていたスーツ。

●サラ・ザビアロフ外出着



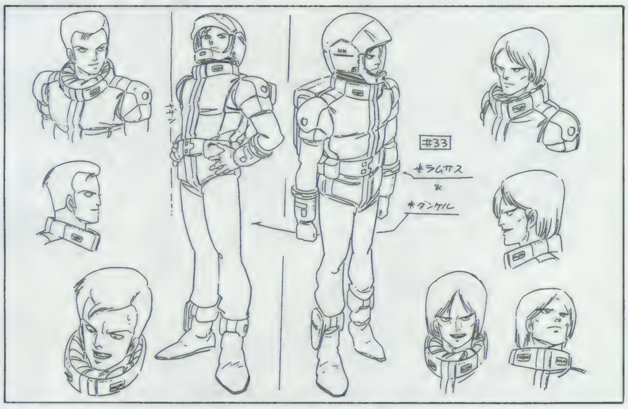
月のフォン・ブラウン市に爆弾を仕掛けたとき、サラが着ていた服。

〈33話〉アクシズからの使者（10月19日）

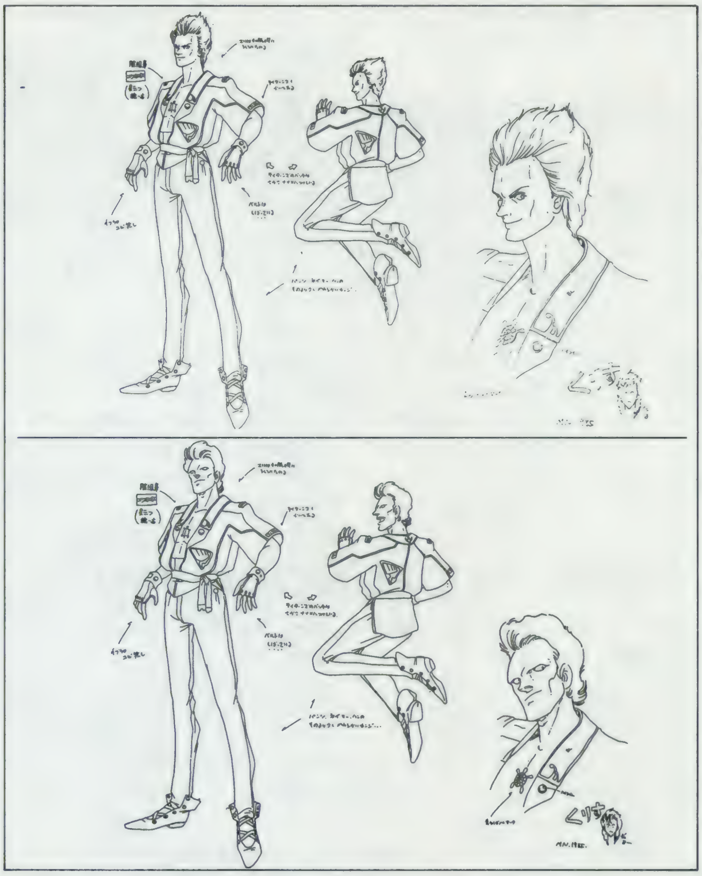
脚本………遠藤　明吾　　絵コンテ…甚目　喜一
作画監督…小林　利充　　演出………関田　修

カミーユ、シャア、ブライト、アポリー、レコア、それにウオンはグワダンに乗り込んだ。そこは旧ジオン軍の残党が支配していた。その指導者は、ザビ家の次男ドズル・ザビの娘で、僅か9歳のミネバ・ザビだった。しかしミネバは謎の女、ハマーン・カーンの教育により、ザビ家再興のみを願う偏った考えを持たされていた。2歳の頃ミネバを育てていたシャアはそんなミネバに怒りハマーンにつかみかかり一同は幽閉されてしまう。そこを脱出したシャアはハマーンの命を狙うが失敗、カミーユとレコアに助けられ、ブライトら等とアーガマにもどる。グワダンを倒さんとZ、100式がでるがそこにヤザンとその部下が乗る三機のハンブラビが飛来。ラーディッシュのエマ達の助けで辛うじてヤザンは敗退したが、その間にシロッコはグワダンにはいりこみ、ミネバに忠誠を誓っていた。ハマーンはそんなシロッコをザビ家再興のために利用するつもりだった。

●ヤザンの部下たち



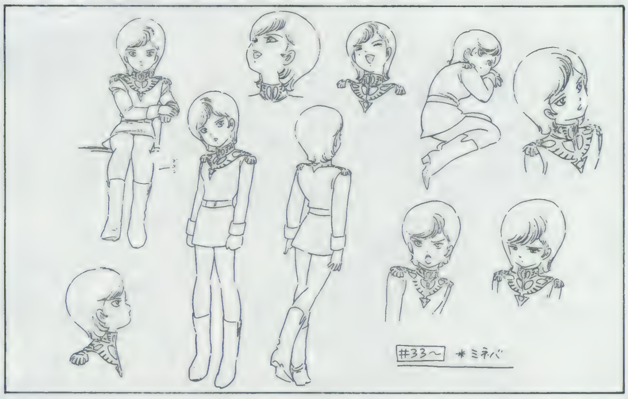
ヤザンの部下としてハンブラビに乗っているダンケル（菊地正美）と、ラムサス（塩谷浩三）



●ヤザン・ゲーブルの新コスチューム

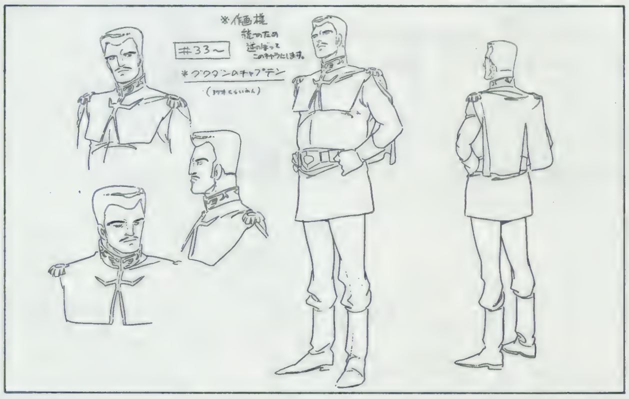
ヤザン・ゲーブル（大塚芳忠）の第30話からの新コスチューム。㊤は永野護によるデザイン。㊦はその顔だけを安彦良和のデザインにすげ替えたもの。

●ミネバ・ザビ



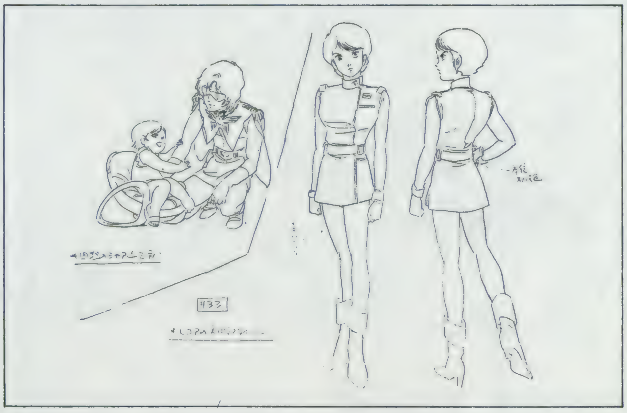
ドズル・ザビの娘で、ザビ家の血をひく唯一の人物ミネバ・ラオ・ザビ、9歳。

●グワダンのキャプテン



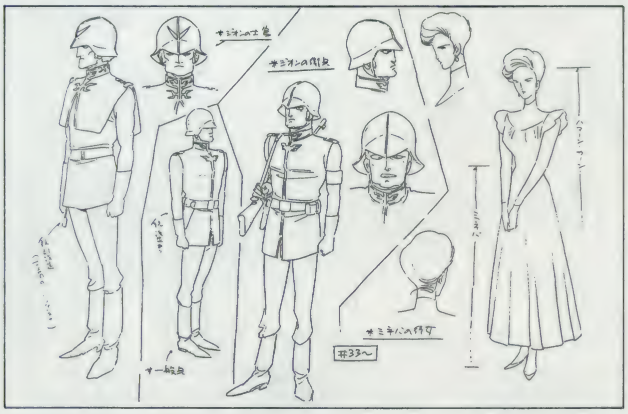
アクシズから発進した戦艦グワダンのキャプテン。旧ジオン軍の制服を着ている。

●回想シーンのミネバとシャア、レコアのエウーゴ制服



2歳の頃のミネバとシャア。右はレコア最後のエゥーゴ姿。

●ジオンの士官、衛兵、ミネバの待女



グワダンの士官、衛兵はすべて旧ジオン軍の制服姿である。右はミネバづきの侍女の一人。

〈34話〉宇宙(そら)の呼ぶ声(10月26日)

脚本………鈴木　裕美子　　演出………川瀬　敏文
作画監督…山田　きさらか　絵コンテ…川瀬　敏文

三機のハンブラビとの戦いでZも百式も傷ついた。そんな中、カミーユはレコアのことが気にかかっていた。カミーユに様子を見てくるように頼まれて会いにきたファにレコアは「ギリギリのところにいないと生きている気がしない。」と、つぶやいた。

損傷の激しいアーガマを狙うヤザンのハンブラビ。レコアはなにかに呼ばれたように感じ、メタスで宇宙に出る。自分の求めている何か…がそこにあるように。

バルーンによるダミーマラサイでカミーユ達をひきつけている間に、アーガマに接近するヤザン。その前にたちふさがるレコアのメタスだがたちまちボロボロに破壊されてしまう。その時レコアは「私は死にたかったのだ」と、知った。そして自分を呼ぶ声の主を求めてメタスを降りヤザンに身をまかせた。アーガマではレコアは死んだと思われていた。カミーユはシャアがレコアに優しくしなかったからだ、となじるのだった。

〈35話〉キリマンジャロの嵐(11月2日)

脚本………鈴木　裕美子　　演出………杉島　邦久
作画監督…瀬尾　康博　　　絵コンテ…杉島　邦久

エゥーゴの補修艦ラビアンローズでアーガマは修理をうけた。そこで与えられた次の指令は、地球に降りカラバと共に、キリマンジャロにあるティターンズの基地を叩くことだった。しかし降下を前にしてヤザンのハンブラビ隊と、新MSバーザム隊が接近してきた。向えうつZと100式だったが、ハンブラビの武器〝海蛇〟によって傷ついた百式は大気圏に落ちていってしまう。間一髪、ウェイブライダーに変型したZが100式を救った。

地球に降りたカミーユとシャアはMSを降りティターンズの基地へ入っていった。そこで出会ったのはジャミトフ・ハイマンと、あのフォウ・ムラサメだった。しかしフォウはカミーユに気づかないかのようにサイコガンダムにのりこんでしまう。雪降るキリマンジャロの山でサイコガンダムと戦うカラバ。その中には新MSディジェに乗ったアムロの姿もあった。やがてサイコガンダムはZと戦うのをさけるように基地内に消えていった。

〈36話〉永遠のフォウ(11月9日)

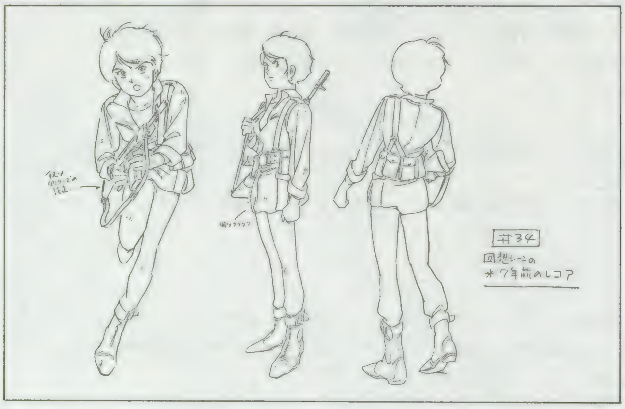
脚本………遠藤　明吾　　　絵コンテ…杉島　邦久
作画監督…北爪　宏幸　　　演出………杉島　邦久

カミーユは再びティターンズの基地に潜入しフォウに出会った。昨日とはうってかわりカミーユを優しくもてなすフォウ。しかし突如フォウは「薬を…」といって苦しみだした。医務室にフォウをつれていったカミーユはそこでナミカーに出会う。ナミカーは「フォウは完璧な強化人間だ」と語った。そしてフォウがあれ程欲しがっていた昔の記憶も「そんなものは、はじめからない」と!!

地上で療養していたジェリドに発見されたカミーユはフォウを連れて逃げた。しかしジェリドは実験段階のMSバイアランで二人を追う。逃げる中でフォウは突然「カミーユは敵!」と叫びサイコガンダムにのりこんでしまった。Zとサイコガンダムの戦い! カミーユは必死によびかけてフォウは正気をとり戻す。しかしその時、バイアランのサーベルがフォウのいるコクピットを貫いてしまった!

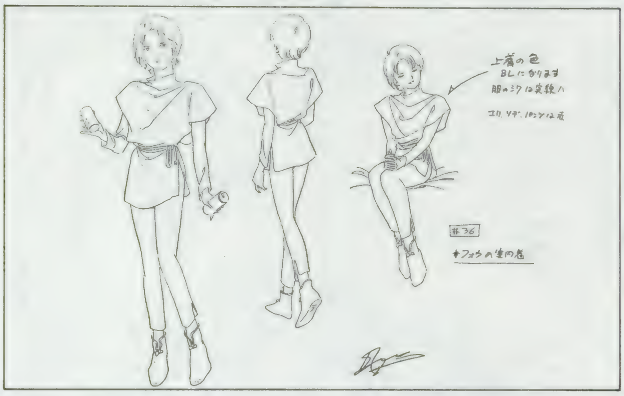
「私はあなたとひとつになれる…」フォウの死に絶叫するしかないカミーユだった。

●7年前のレコア・ロンド



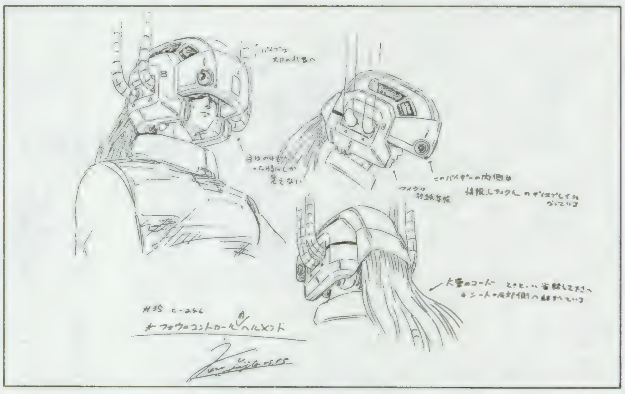
レコアはかつてゲリラ活動に参加、そこで多くの仲間を失った。その回想シーンでのレコア。

●フォウ・ムラサメ(室内着)



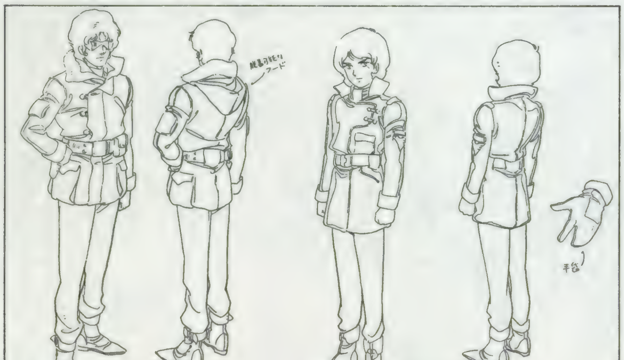
再度ティターンズの基地に潜入したカミーユを出迎えたフォウが着ていた服。

●フォウのサイコ・コントロール・ヘルメット



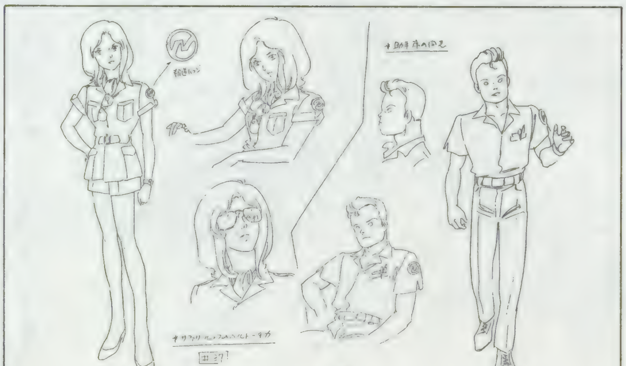
フォウはジャミトフの命令でサイコガンダムを遠隔操作する実験に参加していた。その実験ヘルメット。

●防寒服カラバ、ティターンズ



キリマンジャロにおける作戦では双方防寒着を着用。モデルはシャアとカミーユ。

●サハリルックのベルトーチカほか



ベルトーチカはTV局のカメラマンを装って会議場に潜入、カミーユとジェリドの戦いを中継した。



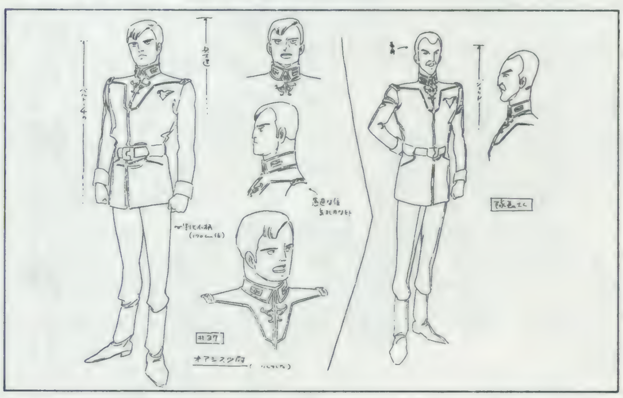
〈37話〉ダカールの日(11月16日)

脚本………鈴木　裕美子　　絵コンテ…横山　広行
作画監督…金山　明博　　演出………横山　広行

シャアやカミーユを乗せたアウドムラはダカールの地球連邦会議場へと向かっていた。それを追うティターンズのガルダ、メロゥド。指揮をとるのはジェリドである。

会議場はルオ・ウーミンの力を借りたカラバに制圧されていた。実行したのはベルトーチカである。シャアは地上に降りた。会議場に入り演壇にたつと自分がシャア・アズナブルであることを明かし、ジオン・ダイクンの子として演説をはじめるシャア。その演説はティターンズの非道を責め、人類は宇宙に出るべきだ、と訴えるものだった。演説は全世界に放送された。放送を中止させようと迫るジェリドのバイアラン。その前に立ち塞がったのは意外にもティターンズのアジス・アジバだった。彼はシャアの演説に心を動かされたのだ。しかし、ジェリドは非情にもアジスの乗るアッシマーを撃破してしまった。アジスの犠牲もあり放送は成功、全世界の人がティターンズの悪行を知った。

●アジス・アジバ少尉他



ダカールの連邦軍所属のティターンズ、アジス・アジバ少尉。アッシマーを駆る。右はその隊長。

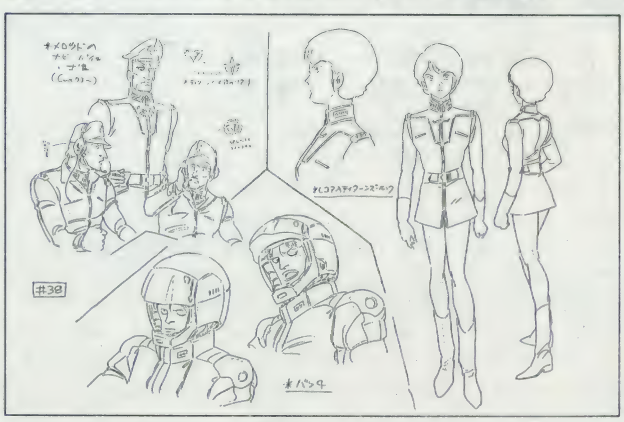
〈38話〉レコアの気配(11月23日)

脚本………遠藤　明吾　　絵コンテ…世良　邦夫
作画監督…小林　利充　　演出………関田　修

アウドムラからカミーユとシャアをのせたシャトルが射出されようとしていた。そうはさせじ、と迫るジェリドのバイアランとバーザム隊。ディジェに乗ったアムロの活躍でメロゥドは落ち、ジェリドも苦戦し、シャトルは無事に打ち上げられた。

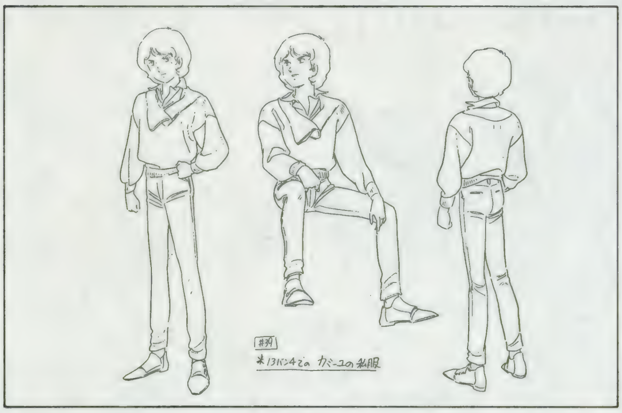
しかし、そのシャトルをむかえるべきアーガマはヤザンのハンブラビ隊と交戦中だった。アポリーもファも巧みなヤザンの作戦に追い詰められていく。カミーユとシャアはアーガマを救うべくZと百式でシャトルを離れた。往年の赤いすい星を思わせる活躍をみせるシャア。メガ・バズーカ・ランチャーが射出され百式がそれをうけとった。アレキサンドリアをランチャーで狙うシャア。そのアレキサンドリアには、今はティターンズの一員となったレコアがいた。ランチャーにきづいたレコアはガディ艦長に進言し、ランチャーの火線から退避させるのだった。

●ティターンズ・ルックのレコア・ロンドほか



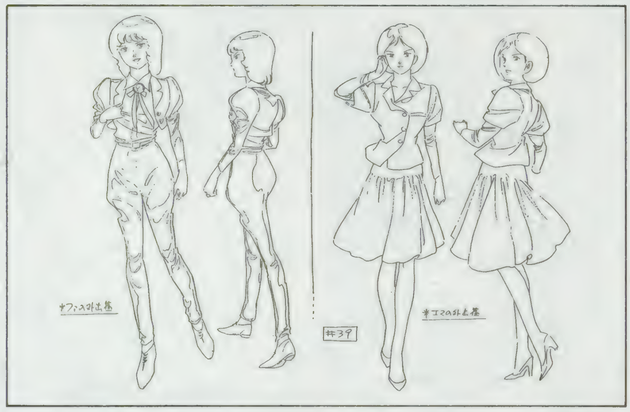
ティターンズのメンバーとなったレコアの制服。左はメロゥドのクルー。中はアーガマのパッチ。

●13バンチでの私服のカミーユ



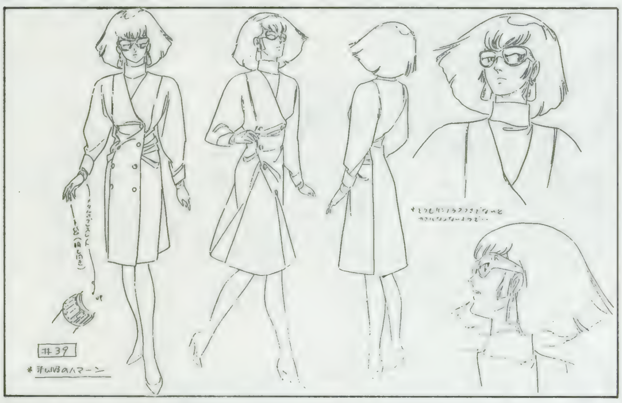
サイド2のコロニーの一つ、13バンチにきたカミーユの私服。

●私服のユイリィ、エマ



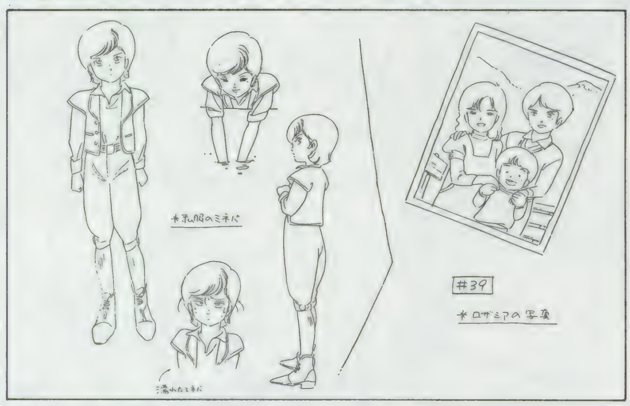
同じく13バンチでのファとエマの私服。思いっきりオシャレしている二人です。

●私服のハマーン・カーン



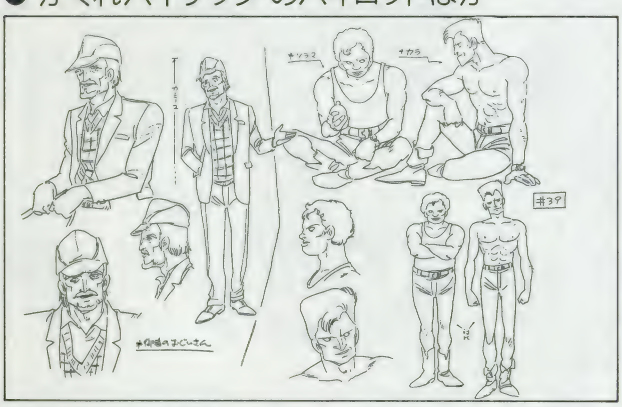
13バンチの別荘に姿を現したハマーン・カーンの私服姿。セイラに似てたりして…。

●私服のミネバ、ロザミアの写真



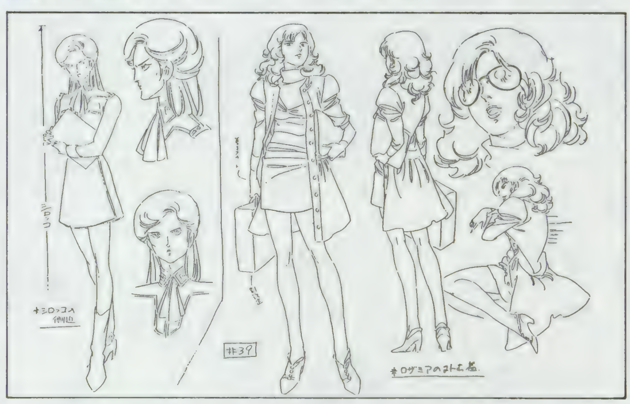
ハマーンに連れられてミネバも別荘にきていた。右はロザミアが持っていた幼少時の写真。

●"かくれハイザック"のパイロットほか



13バンチの農業プラントに隠れてエゥーゴのMSを襲っていたカラとソラマ。左は馬車の御者。

●外出着のロザミア・バダムほか



サイド2、13バンチに現れ、ロザリィと名乗ったロザミア。左はゼダンの門での、シロッコの側近

〈39話〉湖畔（11月30日）

脚本………鈴木　裕美子	絵コンテ…川瀬　敏文
作画監督…山田　きさらか	演出………川瀬　敏文

いまはゼダンの門と呼ばれているア・バオア・クー。そこで、ジャミトフと会見したバスク・オムは、シロッコから返上させたドゴス・ギアで自ら出撃した。

休暇を与えられたカミーユは、ファ、シンタ、クムをつれてサイド2の13バンチにきていた。突然カミーユの事を「お兄ちゃん」とよんで、少女があらわれた。ロザミア・バダムだったが、カミーユはその正体に気付かなかった。彼女の素性を疑いつつも、一緒にボート遊びに興じるカミーユ。

13バンチを偵察飛行していたシャアは隠れてエゥーゴのMSを襲っていたハイザックに遭遇、戦闘となった。同じ13バンチの別荘にきていたハマーンのガザC隊もそれに加わったが、シャアはそれらを撃ち破った。戦闘に巻き込まれたカミーユ達はアーガマに戻った。カミーユを兄と信じるロザミアも共にアーガマに乗り込んでしまうのだった。

〈40話〉グリプス始動（12月7日）

脚本………遠藤　明吾	絵コンテ…森　一浩
作画監督…寺東　克己	演出………平林　淳

グリプス2がコロニーレーザーを完成したとの情報を得たアーガマは、エマ、カミーユ、アポリーを偵察に出した。カミーユを心配するロザミア。

レコアと会ったシロッコは「君は魂の安らぎを求めているのだ。」と、レコアの心を見透かした。シロッコを信じるレコア。シロッコがジュピトリスに戻ってしまうとバスクはレコアを出撃させた。メッサーラで発進したレコアは偵察にきていたZガンダムと遭遇した。レコアの裏切りにショックをうけるカミーユ。レコアは「コロニーレーザーは完成した」、と言い残してその場を去っていった。

アーガマではロザミアが強化人間ではないかと疑われていた。そんな中、グリプス2のコロニーレーザーが発射されサイド2は壊滅状態となってしまった。自分の無力を嘆き、完全なニュータイプとなることを決意するカミーユだった。

ZGUNDAM EPISODE,38~50

〈41話〉目覚め（12月14日）

脚本……鈴木　裕美子

アーガマ内で、カミーユを兄と慕うロザミア。しかし、エマやブライトは彼女の素性に疑問を抱き、強化人間ではないか？　と疑っていた。ハサン医師はカミーユ、シンタ、クムの助けをかりて、ロザミアの身体検査を行った。

その頃、ドゴス・ギアのレコアはバスクより命令を与えられた。エウーゴを足止めするため、サイド２のバンチに毒ガスを注入しろ、というのだ。メッサーラでサイド２に向かうレコア。そうはさせじとZで追うカミーユだったが相手がレコアでは気後れしてしまう。そのカミーユを助けたのはネモで追ってきたロザミアだった。

しかし戦いのさなかロザミアは使命に目覚め、メタスでZに襲い掛かってきた。ロザミアが強化人間であることを知ったカミーユはただ涙するばかりだった。

〈42話〉さよなら、ロザミィ（12月21日）

脚本……遠藤　明吾

コロニーレーザーに脅え、グラナダの市民は退避を開始した。すぐにでもグリプス２攻撃に向かいたいアーガマだったが、ティターンズの艦隊がサイド２に集結しているため、それを見逃すわけにはいかなかった。そのアーガマに迫る新型MAがあった。「バウンドドック」、操従しているのはロザミアである。今やロザミアは、ニュータイプ研のローレンによってコントロール状態にあった。しかしカミーユに会ったことでロザミアは再び混乱してしまった。かつて、ジオンのコロニー落しのために死んでしまった兄、ロザミアはZを兄の仇と思い込み、激しく攻撃してきた。MSに変型して戦うバウンド・ドック。しかしローレンとゲーツが乗るプロトタイプ、バウンド・ドックが100式に撃破され、ロザミアは引きあげていった。この戦いの中でグリプス２はグラナダに接近しつつあった。

〈43話〉ハマーンの嘲笑（12月28日）

脚本……遠藤　明吾

メラニー・ヒュー・カーバインは、ザビ家再興を確約してでも、アクシズをエウーゴの味方につけようとしていた。そのためアーガマにハマーンと接触してグリプス２の破壊を依頼せよ、と命じてきた。

グワダンに赴いたカミーユに導びかれて、キュベレイに乗ったハマーンがアーガマに来た。

ハマーンはザビ家再興が認められなければ地球に核攻撃を加える、と言い放った。シャアはザビ家再興を約し、グリプス２の破壊を依頼した。嘲笑しつつも引きうけるハマーン。グワダンはグリプス２の後方支援に廻ると見せてビーム攻撃をかけ、ソーラシステムを見事破壊した。これでエウーゴはアクシズのもの、と勝ち誇るハマーン。

しかし、シャアはいつか必らずハマーンと対決する覚悟だった。

〈44話〉ゼダンの門（1月11日）

脚本……鈴木　裕美子

ハマーンはつづいてジャミトフに会見を申し入れてきた。怒りながらもうけるジャミトフ。シロッコはレコアと、会見場所であるゼダンの門付近へ向かい、サラは新MSボリノーク・サマーンで後方の索敵にまわった。カミーユのとめる声も聞かず、Zに向かってくるサラ。カミーユはコクピットから出たサラをつかまえ、しばりあげることに成功した。

ハマーンは、ザビ家再興をジャミトフに迫り、その証しとしてジャミトフの命を望んだ。立ち合っていたジェリドが怒り発砲したことで会見は決裂した。グワダンに戻ったハマーンはアーガマに援護を要請し、仕方なくカミーユが向かった。グワダンを追うジェリドのバイアランはカツのメタスによって阻まれた。カツはサラの声をききながら、もうそれにしたがおうとはしなかった。

〈45話〉天から来るもの（1月18日）

脚本……遠藤　明吾

ハマーンとジャミトフの会見は決裂し、ハマーンはアクシズをセダンの門にぶつけるという強硬手段を開始した。ゼダンの門から次々と退避してゆくティターンズの戦艦群。エウーゴはティターンズがゼダンの門から逃げられないように攻撃を仕掛けた。

混戦の中、サラはボリノーク・サマーンにのって、アーガマを脱出してしまった。その前に立ち塞がるカツのGディフェンサー。しかし、カツは撃つことが出来ず、サラは逃げ延びた。ファはレコアと出会っていた。裏切りの理由を問うファにレコアは「今、私は女として充足している」と告げた。

カミーユを狙うジェリドのバイアランは間に入ったアポリーのディアスを破壊、アポリーは戦死した。そして、ゼダンの門にアクシズが衝突した。

〈46話〉シロッコ立つ（1月25日）

脚本……鈴木　裕美子

拠点を失ったティターンズをたたくため、シャアとメラニー・ヒュー・カーバインは、グワダンに赴いた。ハマーンの力を借りようというのだ。ハマーンはシャアを一室に閉じ込めその間に、シロッコと会見しようとしていた。グワダンに乗り込むシロッコとジャミトフ。シャアの身を心配したカツは単身グワダンに入り込む。カツに助け出されるシャア。

会見は再び決裂し、シロッコはハマーンに銃を向けた。しかしそこにシャアが飛び込んできた。その隙に逃げるハマーン。シロッコは野望を露わにし、その場でジャミトフを射殺、グワダンを脱出した。シロッコの新型ジ・オとハマーンのキュベレイの戦い。その時カツが背後からジ・オを狙った。しかしシロッコを愛するサラは楯となりカツの放ったビームはサラの命を奪った。そして砲火にさらされたグワダンは宇宙の藻屑と化したが…。

〈47話〉メールシュトローム作戦（2月4日）

脚本……遠藤　明吾

エウーゴのメールシュトローム作戦が開始された。その名の通り、渦巻き状にグリプス２を戦艦でつつみこむようにして制圧しようとするものだ。最大の脅威コロニーレーザーを手中に収めることがその目的だ。同時にアクシズの戦艦グワンバンのハマーンも行動をおこした。ハマーンもグリプス２が欲しいのだ。

そのグワンバンの近くにカミーユの乗ったZがいた。ハマーンがキュベレイで出てきたら、即時撃破しようというのだ。果たしてハマーンは出てきた。その時ハマーンとカミーユのニュータイプとしての素質が触れ合った。「解りあえるかもしれない」と思うカミーユだったが、ハマーンは想いを断ち切るように攻撃してきた。ハマーンは倒すべき敵がカミーユであることを知ったのだ。作戦はエウーゴの勝利に終わった。

〈48話〉ロザミアの中のフォウ（2月11日）

脚本……鈴木　裕美子

直進を続けるアクシズは、このままではグラナダに落ちてしまうコースをとっていた。アーガマは一隻でアクシズを追っていた。トーレス達がアクシズに乗り込み、そこの強力な通信設備でグリプス２に連絡をとることになった。

ロザミアは同じ強化人間であるゲーツ・キャパを兄とおもいこまされ、キャパの命じるままサイコガンダムMKIIで出撃した、Zを倒すために。

Zでサイコガンダムの動きを止めたカミーユはアクシズの中でロザミアと向かい合った。混乱するロザミア。しかしカミーユもまた、ロザミアにフォウのイメージがだぶってしまい正気を失っていく。そして再びサイコにのりこんだロザミアになすすべもないカミーユはZのビームでロザミアの命を断った。アクシズも無事破壊され、グラナダは助かった。

〈49話〉悪意の渦（2月18日）

脚本……遠藤明吾

ドゴス・ギアを葬りバスクを倒したシロッコと、ハマーンが同時にグリプス２に攻撃をかけてきた。様々な戦いが巻き起こった。小形ジェットでヤザンを撹乱したカツだったが、ヤザンのビームライフルの前に戦死した。エマを救わんとハンブラビに突っ込んだラーディッシュは撃沈されヘンケンもまた命を失った。バウンド・ドックでZに立ち向かったジェリドはカミーユを呪いながら、ラーディッシュの爆発に巻き込まれていった。応急処置のMkIIででたエマはレコアのパラス・アテネとぶつかり、レコアは倒したものの重傷を負った。Zはヤザンのハンブラビを撃破した。しかし、カミーユの心にはたとえようもない、怒りと悲しみが渦巻いていた。そして別の空域ではシロッコのジ・オ、ハマーンのキュベレイ、シアアの100式がそれぞれの使命のために激しい戦いを繰り広げていた。

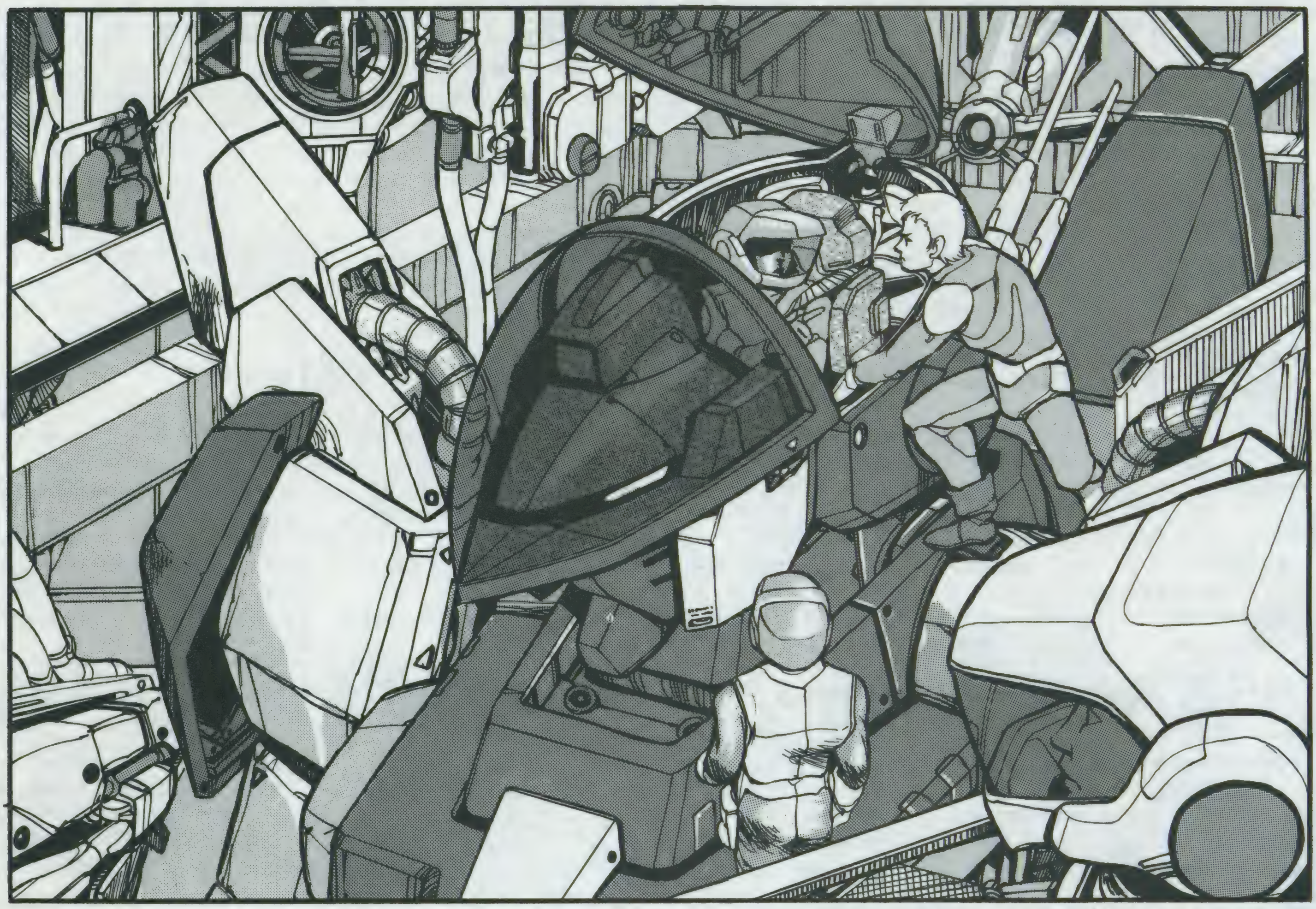
〈50話〉宇宙(そら)に駆ける魂（2月25日）

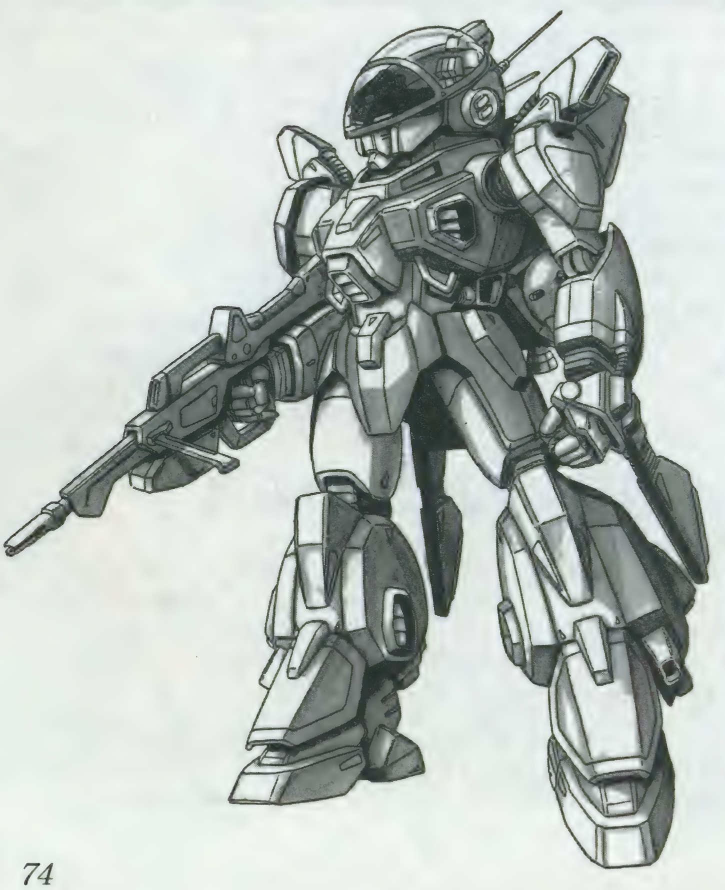
脚本……遠藤　明吾

エマは自分の命を与えるようにして、カミューの腕の中で息たえていった。一方、グリプス２の中で今シロッコ、ハマーン、シャアが一同に会していた。互いの考え方を述べ、遂に相容れぬことを知る三人。そこにカミーユがとびこんでくるが、ハマーンとシロッコは手を結んで、シャアとカミーユを倒さんとする。

結着はMS戦にもちこまれた。コロニーレーザーが火を吹き、ティターンズの艦隊は消滅、ハマーンはグワンバン艦隊を遠去けた後シャアの100式と共に閃光の中に消えた。そしてカミーユは、シロッコを倒すため、死んでいった人々の思念を自分の心の中にうけた。結果、Zはジ・オを倒した。しかしシロッコはカミーユの心をも奪い、戦い終ったカミーユは精神崩壊を起こしてしまった。そしてアーガマには新たなる戦いが待っている……。

Future Technology S.P.T PART.1 SPT機体分析





序　SPT概論

SPT（スーパー・パワード・トレーサー）とは、グラドス人が開発した超宇宙強化機能服の通称である。その開発背景に関してはのちに解説をまわすことにして、重要な点はこの人型マシンが文字通り宇宙空間で使用するために開発されたパワード・トレース・マシン（搭乗者の動作を機械的に模倣・増幅する機構）を、**あらゆる環境での行動を目的とした戦術兵器**まで発展させたものであるということである。

ＳＰＴの外観上の特徴は、全高が10メートル弱で、人型をしている。頭部モジュールは、コクピットと各種センサーが集約され、いくつかのモデルは人間の顔をモチーフにしたものであるということがわかる。

背部に装備された**バック・パック**は、ＳＰＴの運動性、機動性を高める追化装備で、さまざまな特性をもったタイプが存在し、**作戦内容に応じ交換が可能**である。ＳＰＴが戦術兵器として高い汎用性を得たのは、このバック・パック・システムにあるといっても過言ではない。（バック・パックに関しては次号において特集します）

さらに機能上の特徴としては、完全（パーフェクト）ともいえる**コンピュータによる制御システム**である。コンピュータにはあらかじめ人間の動作パターンがインプット（入力）されており、パイロットのシンボライズ化された操作に従って、機体の最適な動作をとるようにコントロールするのだ。

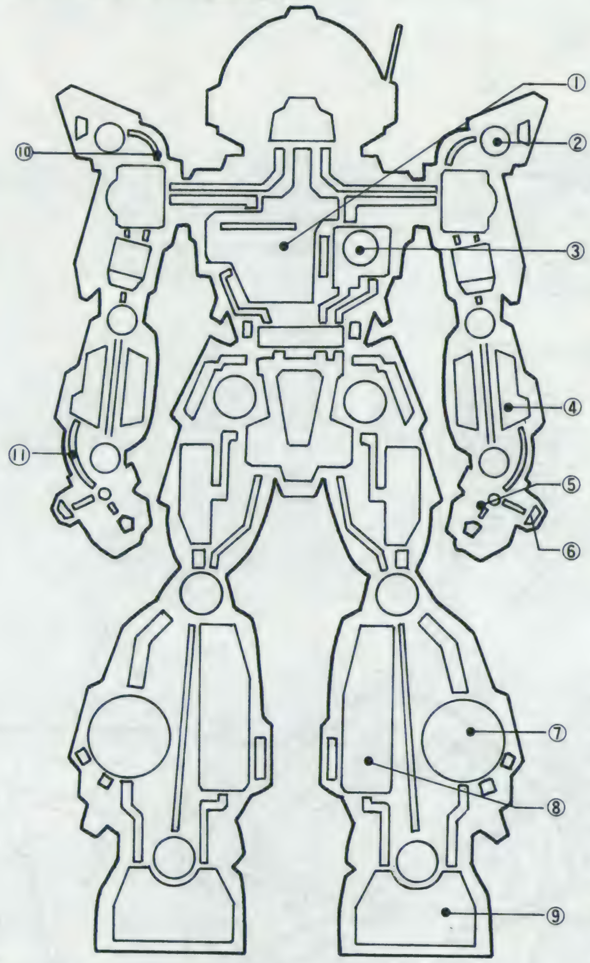
また、コンピュータには、膨大な戦略・戦術情報が蓄えられており、状況に応じパイロットに適正な情報を提示することができる。

以上が、ＳＰＴの概論である。本論ではテーマ別にＳＰＴのメカニズム（ハード）及び（アンド）設計思想（ソフト）を分析してみる。

対象としては、グラドス軍最新鋭機種である、**ＳＰＴ－ＬＺ－００Ｘ**（地球側識別コード・ナンバー）**レイズナー**を主に取り上げることとする。

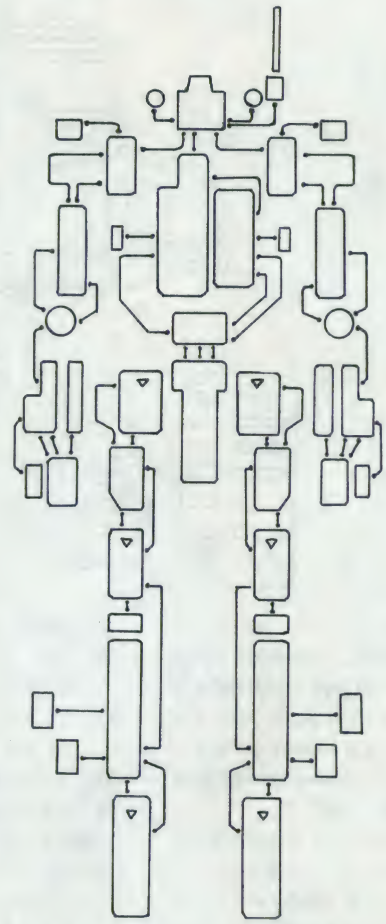
第1章　SPTのエネルギー系

レイズナー・エネルギー回路図



①バッテリー
②肩部スラスター・エンジン
③バック・パック用パワーサポーター
④腕部コンバーター
⑤外部端末
⑥ナックル・ショット用磁場発生機
⑦脚部スラスター・エンジン
⑧パワー・ジェネレーター
⑨燃料タンク
⑩動力パイプ（燃料系）
⑪動力パイプ（電気系）

電気信号回路図



SPTの動力は、大きく分けて燃料系と、電気系のふたつである。

燃料系はスラスター・ロケット・エンジンの燃焼・駆動に用いられるもので、電気系は各関節駆動部や、周辺制御機器、電子兵装、レーザード・ガンなど駆動に電力を必要とするものである。

このふたつのエネルギー系は、密接な関係がある。エネルギー回路図を参照すると、脚部にスラスター・ロケット・エンジン、パワー・ジェネレーター、主燃料タンクなどが集中していることがわかる。このパワー・ジェネレーターは、燃料電池方式の発電機である。この方式は、燃料をひとつの電池にみたて、その中で電子のやりとりを行なうことにより発電するものだ。そのため、電気系の源(みなもと)であるジェネレーターは、燃料系の主要ブロックに配置されているのである。また、ロケット・エンジンもまた、噴射ガス圧によって発電するシステムがある。

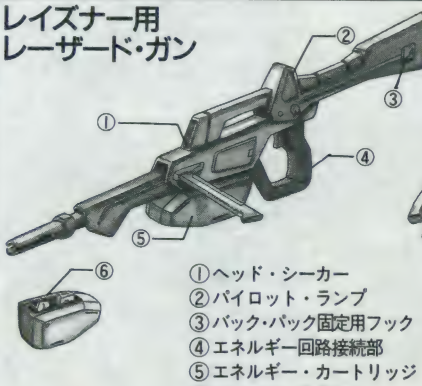
燃料系は、大きく分けて、燃料タンク、燃料導装置、ロケット・エンジン部となる。レイズナーの場合、脚部スラスターは、両脚それぞれ3ヶ所の噴射ノズルを持ち、噴射圧の調節により姿勢制御を行なう。さらに肩部のスラスターは、噴射圧とノズルの角度調節によって同様の効果を得る。それらの制御は電気信号回路を通してコンピュータが行なう。

電気系は、やや複雑で、ジェネレーター(発電)、コンデンサー(蓄電)、コンバーター(増幅)という系路があり、各駆動部に送られる。また、機体本体には別にバッテリーがあり、燃料系の制御機器などの始動用エネルギーとして用いられる。また、ノーマル・フライト時の余剰電力はコンバットのマキシマム(最大)パワーに備え、バッテリーに充電される。本体以外のバッテリーとしては、レーザード・ガンのエネルギー・カートリッジがある。レーザード・ガンは、自由電子レーザー方式で、消費する電力をカートリッジのバッテリーから得ている。エネルギーが戦闘によって消耗した場合は、スペア・カートリッジの交換が望ましいが、カートリッジがない場合、腕部の外部エネルギー端子を通して、カートリッジに再充電ができる。腕部はさらにナックル・ショットがあり、多くの電力が消費されるため、外部にエネルギー・パイプが露出している。

SPTの動力部のレイアウトは、脚部に集中しているのは前出で述べた通りだが、同時にこれはパイロット安全性を考慮した結果である。SPTは耐弾性が高く、脚部のスラスター・エンジンか、燃料タンクを貫通されない限り、機体の致命的損傷にならない。これは、燃料系、電気系ともに2～3系統の予備回路が存在するためであるが、脚部の重大な損傷が発生した場合、非常回路として、脚部から下を切り離す処置がとられる。そして、バック・パックの推力を用いて、自力帰還を行うのである。その際、重力軽減のため、腕部を切り離す場合もある。

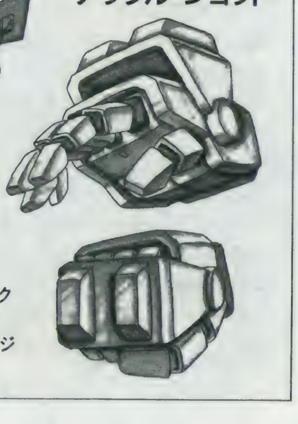
最後に、電気信号回路図は、のちの制御系で触れるが、全ての機器制御がコンピュータを介在して行われていることを示している。

レイズナー用レーザード・ガン



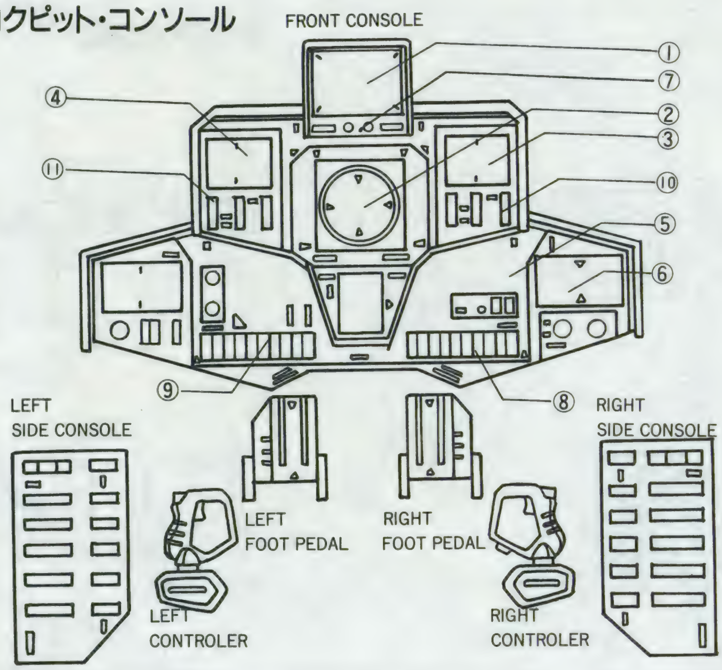
①ヘッド・シーカー
②パイロット・ランプ
③バック・パック固定用フック
④エネルギー回路接続部
⑤エネルギー・カートリッジ
⑥バッテリー側接点

ナックル・ショット



第2章 SPTの操縦系

SPT-LZ-00X
レイズナー・コクピット・コンソール



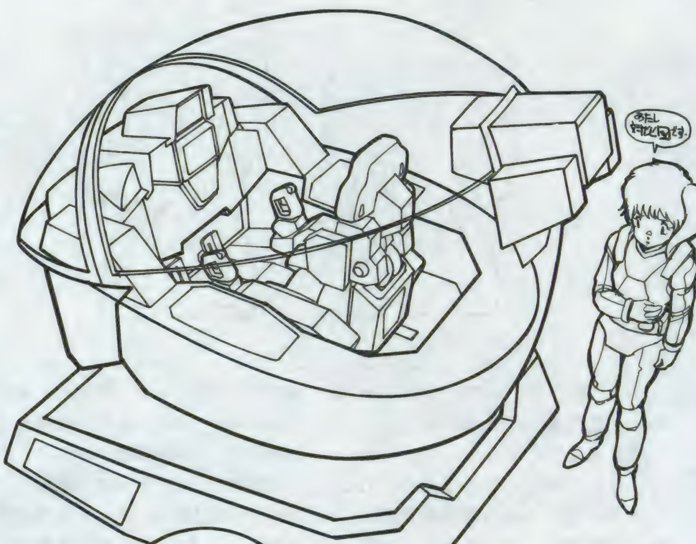
①戦術ディスプレイ
②戦略情報ディスプレイ
③モード・セレクション・ディスプレイⒶ
④モード・セレクション・ディスプレイⒷ
⑤メイン・エンジン起動スイッチ
⑥燃料表示ディスプレイ
⑦コンピュータ・メッセージ・ランプ
⑧駆動系パワー・インジケータ
⑨火器系パワー・インジケータ
⑩モード・セレクターⒶ
⑪モード・セレクターⒷ

SPTの機体コントロールは、前出の通り搭載コンピュータに制御されている。パイロットは戦闘機の操縦のようにフットペダルとコントローラによって機体方向、速度を制御するだけで、コンピュータが機体を任意の動作に移行させるのだ。

また、SPTには、ボイス・コマンド（音声入力）・システムが導入されており、パイロットが「前進」と口頭で伝えればコンピュータは機体に歩行による前進を命じるのである。（これは比喩的表現であり、実際は入力後、コンピュータは「フライトですか？　歩行ですか？」と再入力を要求し、さらに速度指定や地形条件、その他に応じたさまざまな情報との応答が必要となるので、パイロットはマニュアルに指定された文法、用語を正確に伝えることが大切だ。特に抽象的質問、命令は大半がシンタックス・エラー（文法ミス）と表示されてしまうので注意がいる）

このボイス・コマンド・システムはパイロットのワーク・ロードを軽減するために考案されたもので、センサー類から来る外部情報、機体モニター情報（エネルギー残量など）その他を、口頭による命令で表示（音声や画像）させるのである。これにより、パイロットは計器類をいちいち見たり、操作する必要がなくなったのだ。

また、コンピュータが常にあらゆる情報をモニターしつづけ、重要なものはパイロットに随時伝える。音声で伝達する場合、情報の優先度に応じ、「インフォメーション・メッセージ（一般情報）」と「アラーム・メッセージ（警報）」を使い分けている。さらに戦術データによるアドバイスも行うことができる。これを「バトリング・メッセージ」と言う。



レイズナー・頭部モジュール　コンソール配置図

コンピュータとの会話例

では、実際のコンピュータとパイロットの対話を再現してみよう。状況は敵の接近を感知して緊急発進するところだ。

——パイロット、コンソールのメイン電源スイッチをONにする。そしてコンピュータを呼び出す。

「コンピュータ！　ノーマル・モード」

——コンピュータはパイロットの命令を登録された声紋と照合し、一致した場合のみ従う。

『READY』（コンピュータの声）

——メイン・エンジンをスタートして暖気運転にする。次に機体各部チェック。故障があれば、原因をつきとめ予備回路に切り換える。重大なアクシデントがあった場合には、パイロットに提示して対策を決定してもらう。

「状況報告」

——コンピュータは外部センサーから、もしくは母艦、僚機などからの情報をもとに返答する。

『敵はSPT3機、現在レンジ3に到達しました。推定接触時間まで1.28』（ディスプレイにも表示する）

——発進準備が完了すれば、このまま動くことができるが、戦闘がひかえている場合は、別のシークェンスを行わなくてはならない。

「コンバット・モード！」

『READY。レーザード・ガンのエネルギー・レベル指定せよ。』

「対SPTレベル」

『インフォメーション・メッセージ！　敵編隊がレンジ2に侵入、敵機種はブルグレンタイプ1機、ブレイバータイプ2機と判明』

「ブルグレンタイプの機構データ。特にレーザード・ガンの急所となる箇所を表示しろ」

『READY』

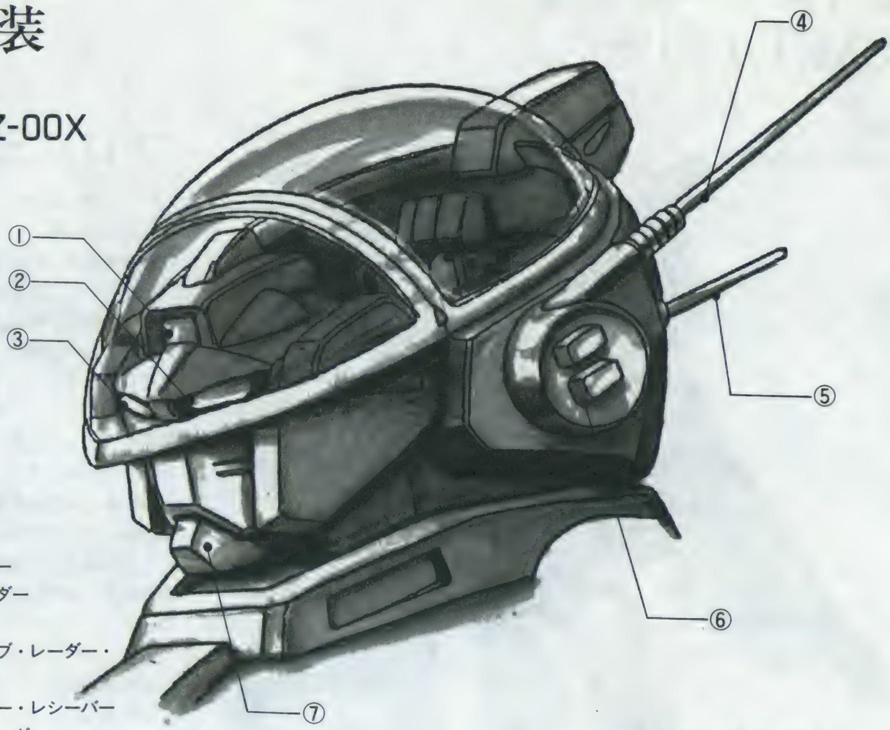
——以上のようなコンバット・モードの指定も、緊急時などでは大幅に省略することもできるのだ。

またコンピュータは戦術データにもとずき、適正な戦闘アドバイスをパイロットに提示することもできる。

『バトリング・メッセージ！　敵との戦力差を前提とした場合、考えうる戦法は、1、ECMによる敵編隊の分断、2、AAMミサイルによる先制攻撃……』

第3章 SPTの電子戦兵装

SPT-LZ-00X
レイズナー



①赤外線センサー
②電子光学センサー
③レーザー・レーダー
④通信用アンテナ
⑤後方警戒パッシブ・レーダー・レシーバー
⑥赤外線／レーダー・レシーバー
⑦アクティブ・レーダー

センサー感度−56.2db

SPTの頭部モジュールは、コクピットであると同時に、人間の目や耳に相当する各種の情報収集機器を装備している。SPTにとって電子戦能力は、その機体の優劣を決める大きなめやすである。どんなに運動性の高い機体であろうと、センサーの索敵エリアが狭く、敵の接近に気づかないまま攻撃されては意味がないからだ。また、電子戦はECM(対電子戦策)やECCM(対々電子戦策)がいたちごっこのように行われ、数種の異なった方式のセンサー、レーダーが用いられることが常識となっている。

では、そのセンサー、レーダー類の原理、特徴を簡単に解説しよう。

① **レーダー**（アクティブ）／電波を発振し、目標物体の反射により探知する方式。

② **赤外線センサー**／物体の放つ熱線(戦闘機の噴射熱や人間の体温)を感知する方式。

③ **レーザー・レーダー**／電波のかわりにレーザー光を照射する方式。指向性が強く、逆探知されにくい。

④ **電子光学(エレクトロ・オプティカル)センサー**／レンズと電子光学装置でとらえた映像をデジタル信号化して再処理する方式。超遠距離の物体を〝見る〟ことができる。

以上がSPTに搭載されている代表的なセンサー類である。それぞれ一長一短があり、平行して用いられることが多い。

例えば、レーダーは広範囲な探知が可能だが、レーダー波を発振するため逆に敵側に自機の位置を発見されてしまうという欠点がある。これら自らが電波なり、レーザー光なりを出す方式をアクティブ（能動的な）式と分類される。それに対して赤外線センサーなどは、パッシブ(受動的な)式となる。こちらのほうが逆探知されにくいという長所があるが、可視光線に波長が近いだけに大気中の雨や塵、雲などによって視界がさえぎられてしまうという欠点もあり、どの方式が最上か、判断しにくい。

また、レーダーでもレーダー・レシーバーは、アクティブ式ではなくパッシブ式となる。レーダー・レシーバーは他のレーダー波を受信し、警報を出すもので標準的な装備となっている。

さて、SPTはまだまだ開発途上の段階にあり、電子戦装備においてもこれという形ができていない。そこで代表的な３タイプのSPTを取りあげて、その設計思想を分析してみよう。

レイズナーのセンサー感度は、地球側のスペック・データによると、−56、2db（デシベル）でSPT全体からいって平均的な性能といえる。(センサー感度値は、機体に搭載された全ての情報収集機器の感知能力を示すもので、−50〜−60が標準的な性能であり、数字が大きいほど感度が良い)

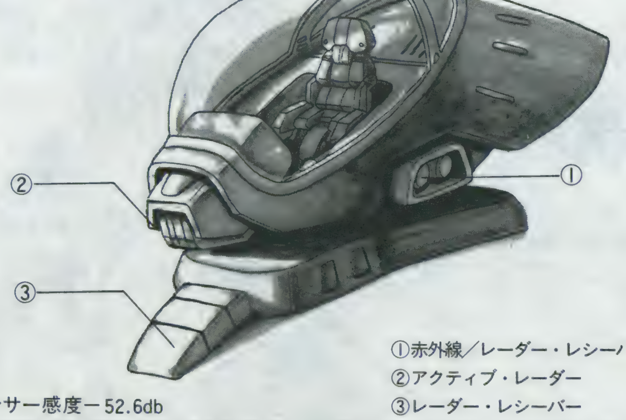
その装備内容も、レーザー、電子光学、赤外線と顔の前面に集約されており、ステルス性（発見されにくいという意味）を考慮した設計といえる。

それに対して、グライムカイザルは、やや旧式の感がある。コクピットの前方視界が良好なのはひとつの長所ではあるが、頭部には電波式レーダーしかなく、赤外線、電子光学系は機体各部に分散しているのだ。このタイプは死角がほとんどなくなるという利点と引き換えに、索敵エリアの減少という欠点が生じてしまう。そのためこの機体のセンサー感度は−52.6dbと低い。

ディマージュは設計当初から宇宙戦専用SPTを想定したため特徴的だ。他のSPTの電子戦兵装は、レーダーと赤外線方式に比重が置かれている。これは両者とも比較的電力消費量と情報処理量が少ないという点からである。ところが、ディマージュの場合、主(メイン)センサーに電子光学系を採用し、副(サブ)センサーに赤外線系とレーザー系を搭載している。電子光学系、レーザー系は電力消費量、情報処理量が多い。これはコンピュータにとって大きな負担となるが、反面利点は多い。レーダー波系赤外線系センサーは、物体を点として把握するが、電子光学系、レーザー系は面として〝見る〟ことができる。つまり形状識別能力が高いのである。また、ECMの効果が薄く（なんと煙幕に弱いのだ)、探知距離が長いなどの利点もある。

しかし、どのような高性能のセンサー類も、その情報を統制するコンピュータの性能が良くなくてはどうしようもない。すでにセンサー情報の判断はパイロットではなく、コンピュータの分野である。戦略、戦術レベルの判断力が結局、電子戦兵装の優劣を決定するものなのかもしれない。

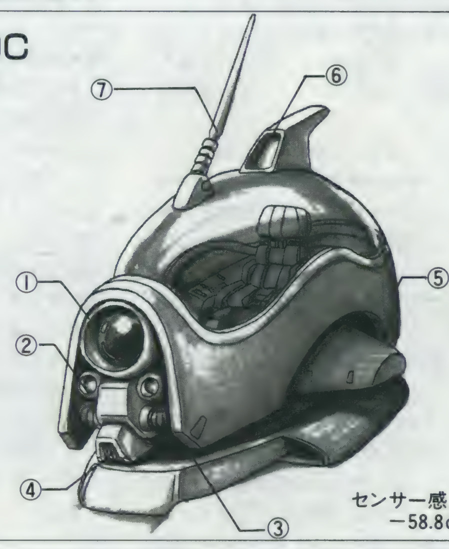
SPT-GK-10U
グライムカイザル



①赤外線／レーダー・レシーバー
②アクティブ・レーダー
③レーダー・レシーバー

センサー感度−52.6db

SPT-DM-20C
ディマージュ

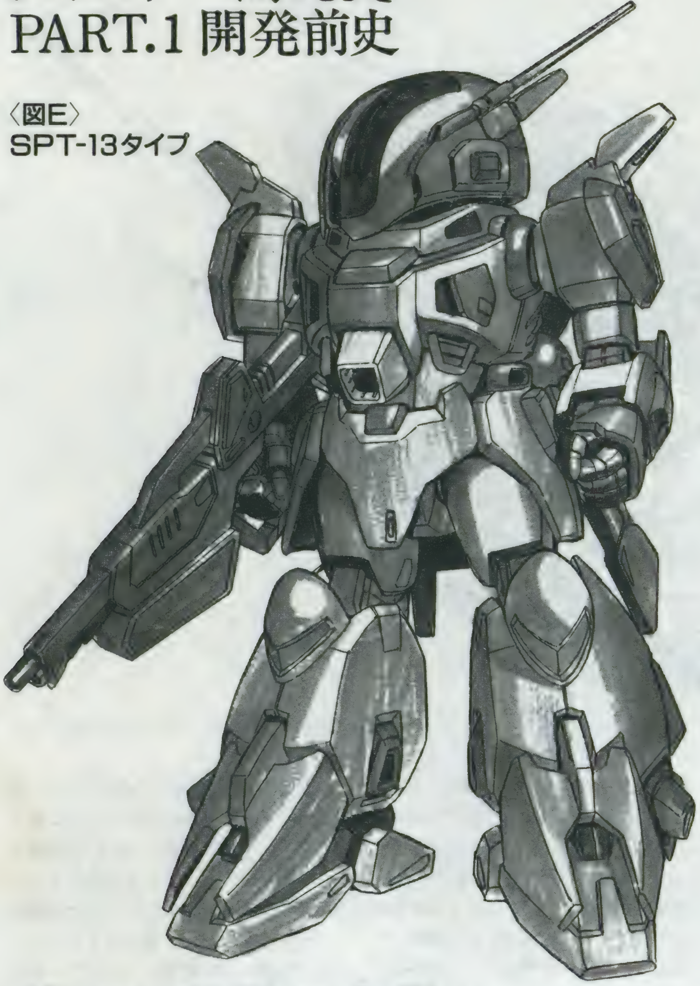


①電子光学センサー
②赤外線センサー
③レーザー・レーダー
④アクティブ・レーダー
⑤赤外線／レーダー・レシーバー
⑥サブ・複合センサー
⑦通信用アンテナ

センサー感度
−58.8db

レイズナー開発史
PART.1 開発前史

〈図E〉
SPT-13タイプ



プロジェクト・SPT

SPTの開発開始は、グラドス暦4746年にさかのぼる。これは探査省の「大航海時代宣言」の双璧をなすプロジェクトであった。探査省は4520年に設立された組織で、周辺星域の探査と、それに必要な宇宙船などを開発することを目的としていた。軍部はそれ以前から存在していたが、探査省は独自に運営され、まったく異なった兵器大系を持っていたのである。

SPTは、探査省と軍部の協同開発によるもので、大航海時代において行こりうる異星人との交戦を想定した戦術兵器として開発がスタートしたのである。

最初にSPTに要求された性能は、
①、宇宙空間及び、大気圏内での運用が可能なこと。
②、全高（全長）は5メートル以内にすること。
③、作業性を考慮して、マニピュレータを、惑星下での歩行を可能とするために移動用脚を装備すること。
──などがあげられた。

開発チームは、SPTの母体に、技術的に完成の域に達していたマニピュレータ・スーツを用いた。ただし、パイロットの筋肉の動きをトレースして機械的に増幅するフィード・バック方式ではなく、コンピュータにあらかじめ機体の動作プログラムを入力しておき、特定の指示でプログラムを選択して実行する方式が採用された。（76ページ「第2章SPTの操縦系」参照）

★図AのSEMS-23は、4752年モデルである。マニピュレータ・スーツの拡大版で、操縦系はフィード・バック方式をそのまま採用していた。全高約5メートル。

★図BのSEMS-30は、4756年に完成した。特徴は宇宙空間機動用のバック・パックと、地上走行用のホイールが装備されていることと、初のコンピュータ・フル制御式の操縦システムが採用されたことであるが、全高5メートルに固執したため、行動範囲が極めて狭いという問題が生じた。

グレスコ艦隊の来襲

グラドス星は、地球から数千光年離れた高度な文明をもった星である。グラドス星は約300年前に超光速航法を実現し、約100年前から周辺の星域を調査していた。その調査の手は地球にまでのびていた。アルバトロ・ナル・エイジ・アスカの父、ケン・アスカは地球暦1966年のX計画（極秘理に行われた世界初の月有人着陸計画）の失敗で死にかけたところを、ちょうど探査に訪れていたグラドスの第1次太陽系探査船に救助され、そのままグラドスに移住した人間である。

ケン・アスカは、グラドス人女性と結婚し、エイジとジュリアの2児を設けていた。

だが、彼らの運命を変える事態が起きた。それは第2次太陽系探査船の帰還によってもたらされた。地球人が予想以上の速度で火星に基地を設けたのだ。

「人類の歴史は戦争の歴史である」ことは、これまでの調査で判明していたが、地球人類がこのまま宇宙に進出していった場合、その闘争本能は銀河レベルでの戦争を引きおこす結果となることは明白であった。

ここにおいて、グラドス星政府首脳部は、「これ以上の進出を許さないために地球人類を制圧する」という結論を下したのであった。その方法としては、火星にまで広がった2大大国、USA、USSRの互いの疑心暗鬼を利用し、全面核戦争を引き起し、地球文明が100年ほど後退したところを制圧しようと考えたのである。

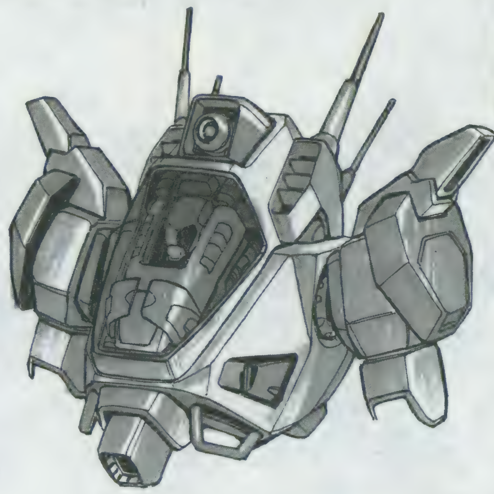
その作戦には、かねて開発を進めていたSPT（スーパー・パワード・トレーサー）が投入されることになった。SPTがもし予定された性能を発揮するならば、小数の部隊でも充分作戦にみあう戦火が期待できると判断した結果である。すなわち、新兵器のテストと軍費（コスト）の軽減のためであった。

そして、新たに地球制圧のため第14方面隊が組織され、グレスコが司令官に任命された。

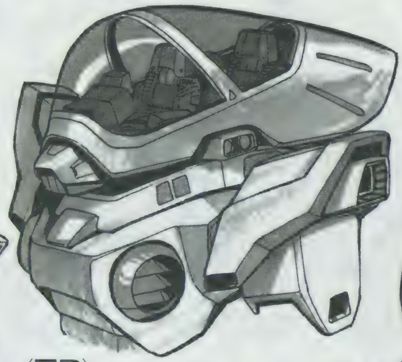
この決定を知った、ケン・アスカは、息子のエイジに、グラドスの侵攻を地球に知らせようとしたのである。エイジは、グレスコ艦隊に密航し、父の指定したトライ・ポッド・キャリアを強奪し、火星に向かったのである。エイジの乗るレイズナーは、単独で火星の大気圏内に侵入し、火星の地球人基地とのコンタクトを求めようとした。しかし、グラドス軍のSPT3機が追撃してきて、基地を破壊してしまったのだった。

〈図B〉
SEMS-30タイプ

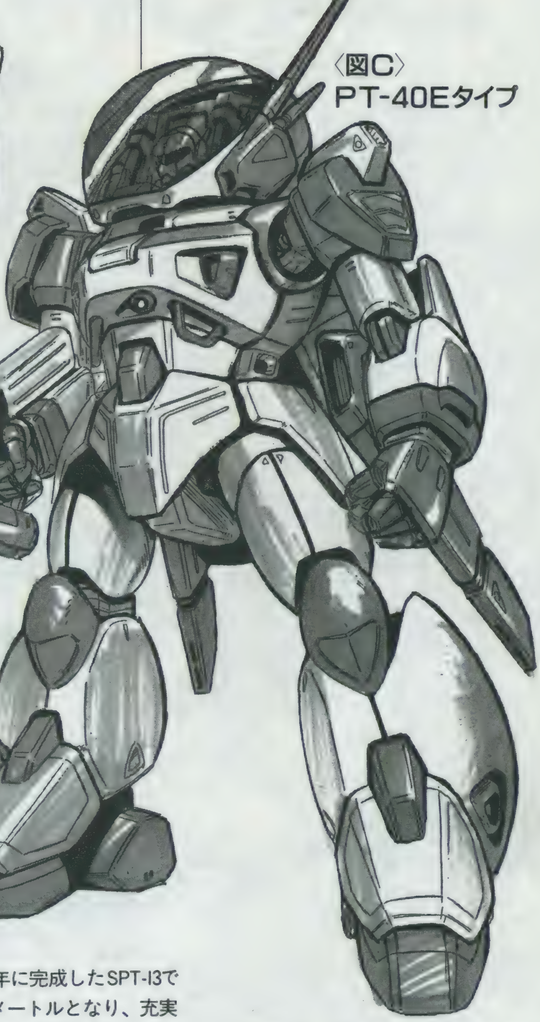




〈図A〉SEMS-23タイプ



〈図D〉
K-SPT-02タイプ



〈図C〉
PT-40Eタイプ

ここにおいて、開発担当者は要求の一部を変更せざるをえなかった。スーパー・マニピュレータ・スーツという点に固執した誤りを正し、全高の制限を10メートルまで引き上げたのである。また同時に、1.5Gまでの惑星への大気圏突入、離脱能力という要項がつけ加えられてしまった。

★図Cは、PT-40E、4783年モデルである。頭部をキャノピーとする初のタイプで、バック・パックの推力が向上している。現在のSPTに比較的近いフォルムを持つ。

PT-40タイプは、当時かなり完成度の高いモデルであり、一時はこのタイプの量産化が決定しそうになったが、軍部側が戦術兵器としての運動性、と火力などの点で不満を表明したことで、再度サイズ面での検討がはかられた。探査省側としては、輸送面を考えた場合、これ以上の大型化は避けたかったが、結局は軍部の意向に従わなくてはならなかった。

★図Dは、4800年に完成した全高12メートルにも及ぶSPT-02タイプである。バック・パックの大型化他、姿勢制御用スラスター・エンジンを強化、多数のセンサーの搭載により、コクピットは複座型となってしまった。（なお、このキャノピーデザインは制式採用されたグライムカイザルタイプに流用されている）

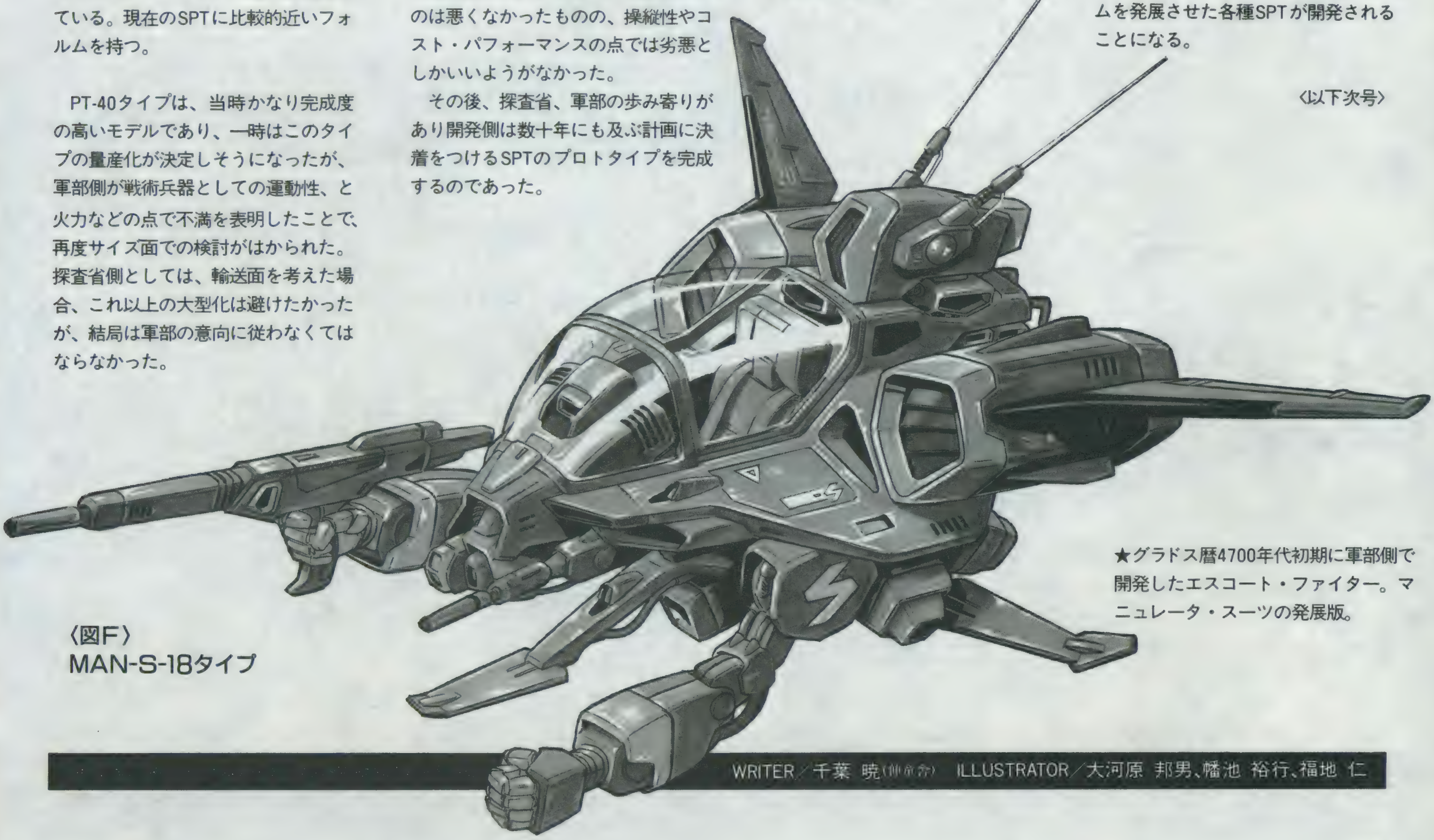
だが、SPT-02タイプは、いわば軍部側の圧力に対して開発側が反発を起した結果生れた機体であり、性能そのものは悪くなかったものの、操縦性やコスト・パフォーマンスの点では劣悪としかいいようがなかった。

その後、探査省、軍部の歩み寄りがあり開発側は数十年にも及ぶ計画に決着をつけるSPTのプロトタイプを完成するのであった。

★図Eは、4810年に完成したSPT-13である。全高は10メートルとなり、充実した装備、性能をもっていた。

このの ち、バック・パック・システムを発展させた各種SPTが開発されることになる。

〈以下次号〉



〈図F〉
MAN-S-18タイプ

★グラドス暦4700年代初期に軍部側で開発したエスコート・ファイター。マニュレータ・スーツの発展版。

WRITER／千葉 暁(神童舎)　ILLUSTRATOR／大河原 邦男、幡池 裕行、福地 仁

GACHA-PON WORLD

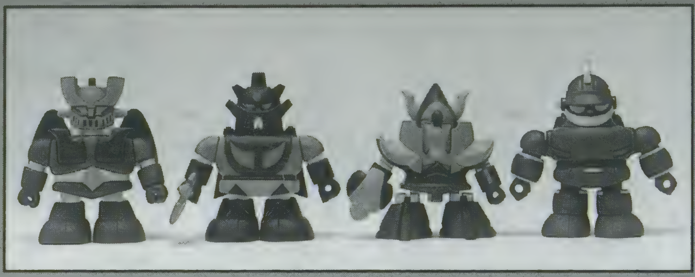
自動販売機で発売されているＺガンダムシリーズには、次の３つのラインがある。

①デフォルメ・タイプ　ＡＢＳ樹脂製、接着剤不要の組み立てキット。デザインは鳥山劣氏、腕、首等は可動する。

②スーパーディフォルメ　消しゴム（塩ビ製）のミニデフォルメ。底に穴が開いていて鉛筆がさしこめる。

③1／250スケール・リアルプロポーション・タイプ　ＡＢＳ樹脂製、接着剤不要の組み立てキット。ひざの関節が可動するようになっている。

Ｚ・Ｇではないが、マジンガーＺ、ゲッタードラゴン、勇者ライディーン、鉄人28号（新）のアンティークロボットヒーローが、デフォルメなつろぼとして加わった。





①デフォルメタイプ（各100円）　Ｚガンダム、ネモ、100式、マラサイ、ガブスレイ、アッシマー、サイコガンダム、メッサラー、写真にはないが、ノーマルガンダムもある。





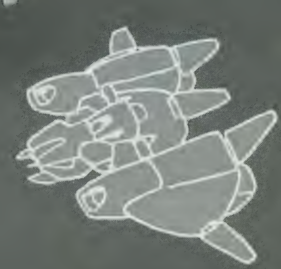
②**スーパーディフォルメ**　Ｚガンダム、ＧＭII、マラサイ、ハイザック等、またＭＳＶや前作のガンダムのモビルスーツ、モビルアーマーもそろっている。数をそろえると、とても楽しい。





⑧1／250 リアルプロポーションタイプ(各100円)　ガンダムＭＫ２、リック・ディアス、ガルバルディβ、ハイザック、ネモ、100式、マラサイ、ＧＭII、ガブスレイ。スケールは異なるが同サイズでサイコガンダム、メッサーラ、アッシマーの12種類がある。





キャシャーンがやらねば、誰がやる!!



とても12年前に作られたとは思えないアニメ「新造人間キャシャーン」(キャラデザインに天野喜孝氏、演出に富野喜幸氏の名前があったの覚えてる?)がキット化されました。しなやかな、人間らしい動きのフィギュアを得意とするグループ「アレフ・ゼロ」の作品で、「キャシャーン」のアクションを見事に3Dしています。なお、パッケージは、この広告のタツノコプロダクション描きおろしイラストをフルカラーで仕上げてあり、これも一見の価値あり。



●1/12 キャシャーン
¥2,500　〒¥500
●キャシャーン&フレンダー
¥4,500　〒¥500



NEW ITEMS

●白鳥のジュン
¥2,500　〒¥500
●コンドルのジョー
¥2,800　〒¥500
●大鷲の健
¥2,800　〒¥500
●1/12 一本木 蛮(水着)
¥2,500　〒¥500
●フカヤ製 マジカル・エミ
¥2,000　〒¥500

●通信販売お申し込みの方は、〒596 大阪府岸和田市宮本町10-12 ㈱ムサシヤまで。現金書留・定額小為替・郵便振替(大阪0-304756㈱ムサシヤ)のいずれかでお送り下さい。

PRODUCED BY
MUSASIYA
10-12 MIYAMOTO, KISHIWADA CITY, OSAKA, JAPAN 596
TEL: 0724-39-6374

☆今、ピースコン、モーターツールのバザールセール中です。詳しいリストを無料でお送りいたします。

葉書でお気軽にご請求下さい。

VOLKS

コレクター集れ!





怪獣大好き青年達とアニメ狂いの少年達とがコツコツ作り上げたコレクション達。それをホビー少年の味方、ボークスが製品化しました。だからどいつもこいつもまるで生き物の様な仕上り！　たとえこれらが限られた少数のコレクターの秘蔵品となったとしても、きっと怪獣ファン、アニメファンの心の中で永遠に生き続けて行くでしょう。

ス、スゴイ出来なんだ！僕を初め永井豪先生の作品から目をはなさないでネ。次はシレーヌ、カムイが出る！

ウルトラワールド

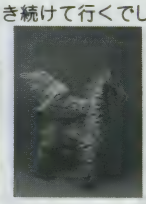

"ダダ"〈林　作〉面、3種付17cm高 ¥3,000


"エレキング"〈川岸作〉高17cm大型作品 ¥4,500


"アボラス"〈川岸作〉悪魔はふたたびより大型作品 ¥4,500


"テレスドン"〈圓句作〉17cm高体表の感じ抜群！ ¥4,200


"ゴモラ"〈光野作〉17cm高大型作品光野造型新作 ¥4,500


"ドドンゴ"〈川岸作〉15cm高ユニークな胴体表現！ ¥5,500


"メフィラス星人"〈林作〉17cm細部まで克明に再現。¥3,500


"ザラブ星人"〈林作〉全体のバランスに注目下さい。 ¥3,000


"イカルス星人"〈小川作〉K2の新人デビュー作16cm ¥3,800


"グビラ"〈川岸敬畝作〉得異な怪獣の登場！全長17cm快心の出来 ¥3,800

ウルトラQスペシャル

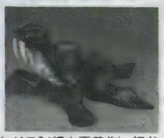

ゴメス・リトラ　畑中造型最新作、生きてきます。¥6,800


"ナメゴン"〈大石作〉ヌメリのある体表仕上げが。 ¥3,500


"セミ人間"〈畑中作〉特徴ある体表もバッチリ再現 ¥2,800


"ペギラ"〈川岸作〉素晴しい雰囲気に仕上って。 ¥3,800

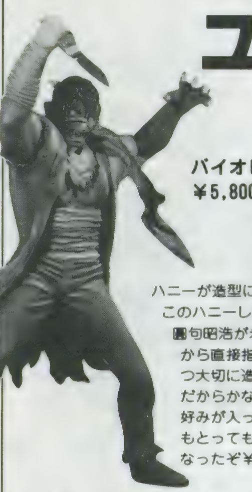

"ケムール人"〈林作〉不気味なポーズも決り ¥3,500


"トドラ"〈畑中正義作〉初お目見え、動感といい体表といい抜群！ ¥3,000

本当に良いものをあなたに………。
充実のコレクションが着実に増えて行きます。

☆ウルトラマン〈圓句作〉 ¥3,800　☆ゴーガ　（川岸作）　¥3,500
☆ベムラー（大石作）　¥3,500　☆バゴス　（光野作）　¥3,800
☆セブン　（圓句作）　¥3,800　☆ザラガス（川岸作）　¥4,200
☆ジャミラ（川岸作）　¥3,000　☆ガラモン（大石作）造形進行中
☆ボーグ星人（町田作）　¥3,800　☆マンモスフラワー（大石作）〃
☆ゴルドン（川岸作）　¥4,200　☆バルンガ（川岸作）近日発売
☆カネゴン（圓句作）　¥3,500　その他ベスター等続々造型中です。

ユニークなフィギュアも勢揃い

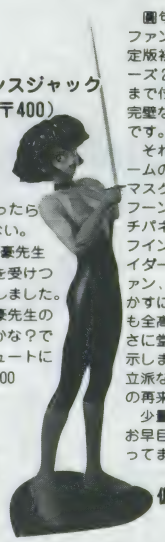


バイオレンスジャック
¥5,800（〒400）

ハニーが造型になったらこのハニーしかない。圓句昭浩が永井豪先生から直接指導を受けつつ大切に造型しました。だからかなり豪先生の好みが入ったかな？でもとってもキュートになったぞ¥6,800

バイオレンスジャック

荒涼たる東京砂漠に吹き荒れるジャックの伝説、圓句造型でしかとらえることの出来ないこの迫力にご注目下さい。全身の筋肉から髄一本にいたるまでのすざましいばかりの造型はきっと君の持つジャックへのあこがれを満してくれるに違いありません1/8 22cm¥5,800

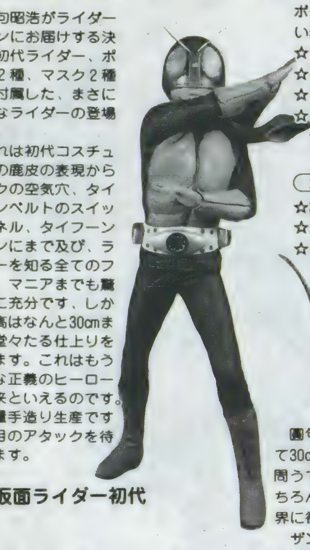


キューティハニー
¥6,800

圓句昭浩がライダーファンにお届けする決定版初代ライダー、ポーズ2種、マスク2種まで付属した、まさに完璧なライダーの登場です。

それは初代コスチュームの鹿皮の表現からマスクの空気穴、タイフーンベルトのスイッチパネル、タイフーンフインにまで及び、ライダーを知る全てのファン、マニアまでも驚かすに充分です、しかも全高はなんと30cmまさに堂々たる仕上りを示します。これはもう立派な正義のヒーローの再来といえるのです。

少量手造り生産でお早目のアタックを待ってます。



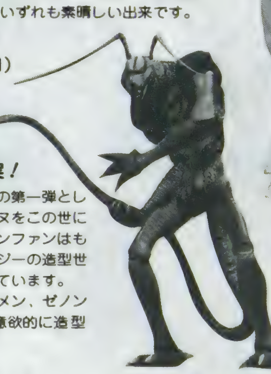
仮面ライダー初代

ポーズ2種マスク2種完全セット　全高30cm¥9,800（〒400）

ボークスグループの造型スタッフにしか出来ない素晴しい表写力でコレクターの心に迫ります！
☆マジンガーZ ¥4,800　☆デビルマン17cm　¥3,800
☆ミネルバX　¥3,500　☆ザンニン　17cm　¥3,800
☆アフロダイA ¥3,500　☆ジンメン　17cm　造型中
☆ビュナスA予 ¥3,500　☆魔王ゼノン30cm　〃
☆グレートマジンガー　☆シレーヌandカイム　〃
町田進作で造型進行中☆ゴットマジンガー　〃

（大型怪獣作品も着実に充実して行きます。）

☆30cmバルタン¥12,000☆ギャオス　30cm　¥12,000
☆バラゴン30cm¥13,000☆バルゴン　30cm　¥12,000
☆ラゴン　30cm¥9,800 いずれも素晴しい出来です。



魔将軍ザンニン
¥3,800（〒400）

GOワールド充実！

圓句昭浩がGOワールドの第一弾として30cmデビルマン、シレーヌをこの世に問うて1年。今やデビルマンファンはもちろんビジュアルファンタジーの造型世界に衝撃の名作を送り続けています。

ザンニンに引き続きジンメン、ゼノンカイムandシレーヌが現在意欲的に造型中です。ご期待下さい。



TV版・デビルマン
¥4,200（〒400）

造型スタッフの新鋭、林功次郎が君に送る快心の一作TV版のデビルマンがデビューいたしました。ダイナミックなポーズと累映しいプロポーションはボークスもびっくり



バルタン星人
決定版登場！32cm高
¥12,000(〒400)

友達をさそって近くのボークスへ行ってみよう！

☆　ボークス　京都店　☆レイルランド☆
地下鉄「烏丸駅」から西へ信号2ヶ所目を右折、10mのところにならんであります。京都へお越しの際は忘れずご来店下さい。オリジナルもいっぱいに揃えています。　年末年始休みません！

☆ボークス小倉店☆
近鉄京都線「小倉駅」の西口すぐ横のサンエースビルの中にあります。車の方もボークスで駐車券をもらえばOK！　奈良方面からも京都南東部からもとても便利な位置にあります。

☆ボークス長岡京市店☆
阪急京都線「長岡天神駅」の西口から歩いて1分。大阪梅田から急行なら30分。河原町から15分の便利なところにあります。車なら国道171号から長岡天満宮を目ざして走れば良くわかります。

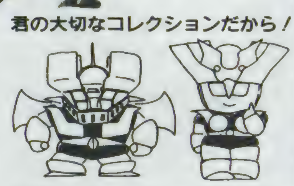
☆ボークスくずは店☆
京阪電車京都線「樟葉駅」下車駅前ロータリーを消防署を目標に「くずは中央交差点」まで歩いて右折、ひらかた市方向へ3分、合計10分程のところにあります。車なら店前に止めてOKです。

☆ボークス塚口店☆
ボークスの新星、100m²(31坪)の大型ホビー店です。大阪市内から10分、神戸からも20分の便利さオリジナル製品もバッチリ充実。話しのタネに来てみてソンのない店です。駐車OK！

各ボークスではプラモ、工具、カラー、用品用材の充実はもちろんボークスだけのオリジナルホビーをギッチリ満タンに揃えて君の来店を待っています。君からの気軽な一声も期待しています。

ボークスは年末年始休まず営業しています。

君の大切なコレクションだから！



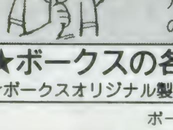
版権取得の為に造型スタッフの持ち込んだ原型をそのままカラー撮影した貴重な写真集を差し上げています。カラー資料としても活用出来ます、それにしても原型は迫力です。(枚数や種類はH.J誌参証)

VOLKS
ORIENT HERO SERIES
PROTO TYPE PHOTO CATALOGUE
PRODUCD BY VOLKS

すばらしいスケールモデルの世界へ、あなたを…………　VOLKS　**営業時間：あさ11時からよる8時まで〈毎週水曜日定休〉**

(株)ボークス

○長岡京市店　〒617　京都府長岡京市天神1-6-24 ☎075(955)6869
○京　都　店　〒602　京都市上京区新町通今手川上ル163☎075(451)3091
○レイルランド　〒602　京都市上京区新町通今出川上ル174☎075(432)0817
○小　倉　店　〒611　京都府宇治市小倉西浦87-3 ☎0774(20)4104
○通信販売部　〒617　京都府長岡京市天神1-6-24 ☎075(955)2087
○くずは店　〒573
大阪府枚方市くずは並木2-22-10-106 ☎0720(67)1316
○塚　口　店
尼崎市南塚口町3丁目13-3 ☎06(422)3673



通販部へのお問合せ、ご注文は必ず通販部へどうぞ！

お気に入りの作品を通信販売でどうぞ、現金書留・郵便為替・郵便振替の方法でボークス通販部までお申し付け下さい。いずれの品も少量手造り生産の為お早目のご注文をおすすめいたします。(再生産は来月2月以降です)

郵便振替番号　※京都6一20278番(株)ボークス（注文は裏に記載）
（通販の送料は）何個何種の注文でも1回分の送料は変りありません。
郵便希望の場合送料¥400加算、宅急便なら¥800

★ボークスの各種別リストはお気軽にどうぞ！ ☆ピースコンリスト(切手300円) ☆V.H.S.C.入会案内 ☆モーターツールリスト…３００円
☆ボークスオリジナル製品リスト…３００円 ☆外プラ(飛、戦車他)リスト(２００円) これらのリスト全部同時の方切手６００円でOK

ボークスオリジナルは全点共少量手造り生産しか出来ません。売り切れの場合は来年以降となります。

募集！人材企画

バンダイでは幅広く人材を求めています。プラモを作っている人には、キットレポーターを、そして腕に自信のある人は、フルスクラッチでプロのモデラーに挑戦して下さい。ディオラマもいいですね。写真は〝Bクラブ〟専属プロカメラマンが撮影します。また、イラスト、マンガ、としてメカデザイナーも募集します。メカデザイナー志望の方にはキット化を前提としたデザインをお願いするようになるかも知れません。

しかし、プラモも人に見せる程の腕じゃないし、絵は苦手だという人にもチャンスはありますMSVストーリーのようなサイドストーリーから、オリジナルアニメ企画までアイデアを募集します。バンダイは〝Bクラブ〟を通じて読者の皆さんの参加によるアニメ製作（もちろんSFXでもいい）が出来たらなァと願っているのです。〝何か新しいことをやってみたい〟と思っている人は、そのエネルギーを〝Bクラブ〟で爆発させてみませんか！

①イラスト部門（ペン画、着色等、用式は問いません）

②コミック部門（B5判、16ページ以上の作品を基準としますが、1コマ、4コマもうけつけます。）

③メカデザイン部門（オリジナルだけでなくガンダムストーリーをベースにしたMSV展開のデザインでもかまいません。他のアニメ・特撮作品のバリエーションも可）

④キットレポーター（第2号の27ページ参照）

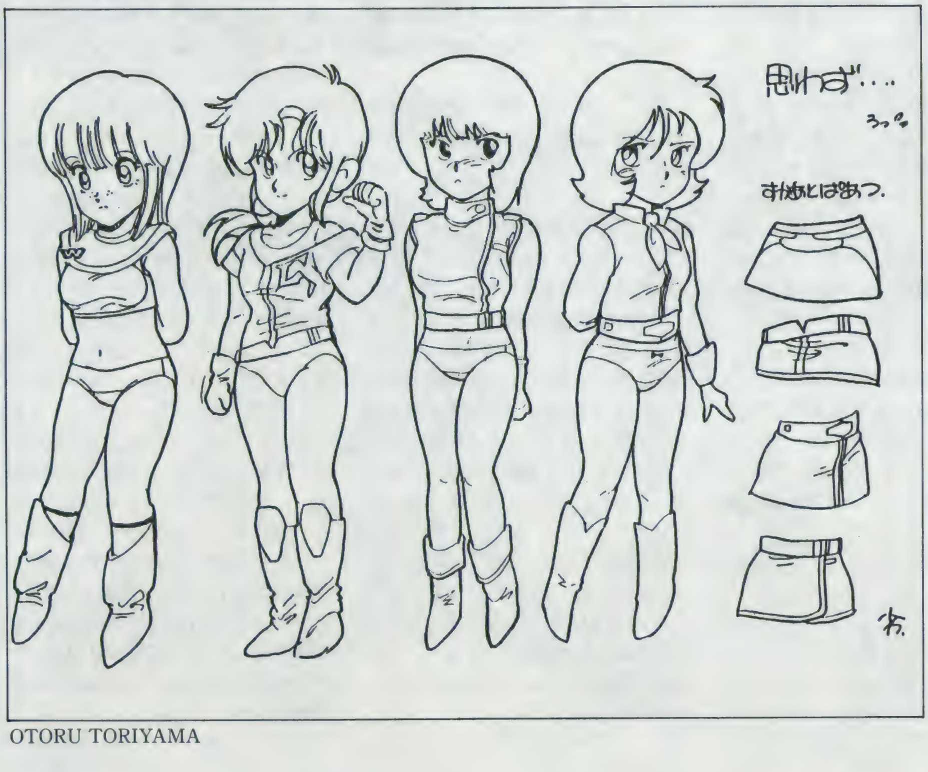
⑤モデラー部門（改造とフルスクラッチを基本とします。とりあえず、作品の写真をお送り下さい。掲載が決まり次第、作品本体を送ってもらいます。）

⑥アニメ設定部門（自分のやってみたいテーマを400字づめ原稿用紙2枚にまとめて送って下さい。採用が決まりましたら原稿をお願いするようになります）

⑦アイドル部門（はっきり言って男はイラナイ。自選他選を問わず、きみの近くにいる、カワイイ子を目次GALとしてデビューさせてしまおうというコーナー。このコーナーの応募は写真〈上半身・全身〉と紹介文〈他選の人は当人の了解を得るように〉をつけて送ってください。）

●

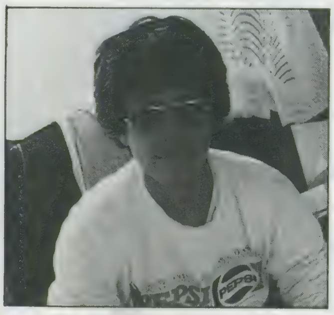
〈送り先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702 バンダイ静岡工場　Bクラブ　人材部門（番号記入の事）係
（作品の返送は応募者の実費負担で応じます。採用分には当社基定による謝礼が支払れるほか第4号より掲載される人材リストに登録されます。また、優秀な人材には奨学金やプロとしての登用の考慮中です。）



OTORU TORIYAMA

STAFF ROOM

やはり、フォウ・ムラサメってＺ・Ｇ版のララァ・スンといえるキャラクターだったのですね。今回の石井和夫氏によるフォウとカミーユのモーションフィギュアによるイメージ・フォト(こういうのはディオラマとはいわないのだろうね）は創刊号が企画された6月頃から進行していたので、苦労が報われたなァという感じです。皆さんの御意見お待ちしています。また、読者の方からも素晴しいフィギュア作品が寄せられることを望んでいます。　**（A）**



石井和夫(いしい　かずお)

MJマテリアルのZ・Gキャラクター編で5体、ミンキー・モモのマテリアルで9体、今回のフォウ特集で4体、それに原型としてダーティ・ペア、レッシィ、モモ、クリィミー・マミ、優、フォウといったい自分でも何体作ったのか憶えきれないくらい、ハードな一年でした。自分なりに製作ペースというものがつかめてきたようです、'86年は質の向上をめざしてがんばります。また、プリティ・フィギュアだけでは視野が狭くなってしまうので、新分野に挑戦します。何を作るかな、ヒ・ミ・ツなのです。**(ゲゲゲッ、もしかしてアレをやるつもりじゃないのでしょうね、石井さん！)**



斎藤　隆(さいとう　たかし)

百鬼百式を製作した斎藤です。僕はオリジナル方面が好きでノーマルではあまり組みません。模型にふれてから10年目を迎えようとしております。最近では、なかなか作るひまがないのが悩みの種です。しかし、今年の夏休みには自主映画「バイスクールロッサー」の主演をこなしがんばっています。MJ85年5月号の戦国武装ガンダムが今回のデビューのきっかけになりました。

■南　信寿(みなみ　のぶひさ)

ついに、変型するＺガンダムが3点揃った。私はどちらかというと不器用な方なのでプラモは苦手だ。個人的にはH・C・MやDX超合金の方に興味が行ってしまう。それは、プラモは作るため、玩具は遊ぶためのものとして存在するべきだと考えているからだ。

■速水仁司(はやみ　ひとし)

ついに出来あがりました……1/30スケールのレイズナー。そうしたら、1/30スケールでガンダムMKIIをスクラッチされた方がいるとか。1/30スケールMKIIといったら、レイズナーの倍の大きさはありまっせ……偉い人がいるもんです。テレビの方も調子がでてきたなという感じです。なんでもこの作品は大阪の作画プロダクション〝アニメ・アール〟がメインになっているとか。テレビ同様に3Dでも関西パワーを発揮してみたいと考えてます。それから、ガザCですが、見本市に出品されたものは1週間で仕上げたもので、Bクラブ誌上に発表できるようなものではありませんので、新たにもう1体作っている所です。**(速水サンその後に作ってもらったジ・オはなんて言訳するんですか…)**

■草刈健一(くさかり　けんいち)

今回もたいしたことはやってないんですよ。速水氏の1/30レイズナーのコクピットを手伝ったのとキットレポートだけ。それより、〝月刊モデルクラフィックス〟で1/72レイズナーをフルスクラッチしてます。こっちも見て欲しい…ワハハ、他誌の宣伝をしてしまったゾ……全関節可動にした点では、速水氏に勝ったぜ！　あっ、それから試作見本として1/100ボリノーク・サマーンを作ったんです。このM．Sの名前の由来、なんと〝森の熊さん〟なんだって…驚いた！　このM．Sを見てるとなぜか鋼鉄ジーグも作りたくなる、いやゲッター・ドラゴンもいいガイキングもいい、マジンガーZは、もっといい！　**(なんといったって、旧鉄人28号が最高よ……ケンちゃん、お互いに年だねェ)**

■千草　巽(ちぐさ　たつみ)

千草です…間違っても性別は男です。さて、今回は試作としてハンブラビ(1/100)とキュベレイ(1/144)を作り、すぐに赤キュベレイ、それからパラス、アテネのフルアーマータイプの試作見本を作ったのです。いやあ、メチャメチャにハードだった。しかしこの後にまだ作らなくてはいけないものが、いっぱいあるのです。ちくしょう、趣味で作っていたロザミア・バダムのフィギュアが完成できないよう。**(何を苦しんでいるのかい、千草くん、ロザミアもちゃんと作ってよ)**

■小林　誠(こばやし　まこと)

いやあ、Bクラブには小林姓のモデラーが二人になってしまったのですね。でも、作るものは好対象なので、ちゃんと名前を憶えて下さい。**(バウンド・ドックのオリジナルモデルが楽しみだな)**

■小林とおる(こばやし　とおる)

試作見本として作ったのは、ディジェとバイアラン。(こちらは製作期間が10日を切る始末）それにキットは1/60Zガンダムをやりました。1/30のでかさにはまいったが、久々の1/60スケール、なかなか楽しめました。これらの仕事をこなしている間に、1/100スケールの100式、そしてギャプラン、サイコガンダムのキットが発売されてしまった。3点とも前にフルスクラッチしたことがあるM．Sだったので、是非作りたかった！　ギャプランはキットレポートをやらせてもらったが、サイコガンダムは作例としてやってみたいなァ。(でも、こんなに小さなキットじゃなくて、せめて1/220スケールで出してほしかった）次は、1/100スケールで、今号の表紙となった100式改にチャレンジしてみます。**(小林さん、マリンハイザック作ったの忘れてるよ……？)**

■出渕　裕(いづぶち　ゆたか)

2号の編集後記の訂正です。私がやっているのは、スキューバ・ダイビングです。**(ゴメンナサイ！)**

※前号で予告した、ひらおかとしえさんの新作は次号になる予定です。ひらおかさんは本業（何をしているの？）が忙しくて、フィギュアを作る時間がとれなかったとか……。

さて、ここでモデラーの近況を知らせた所で、読者からのお便りの一部を紹介しましょう。

■H.J誌、M.A誌、M.G誌さらにホビーボーイ、コミックボンボン（プラモNO.1という本も出るとか）とホビー誌やその周辺の情報を売り物にする雑誌が多い中で、バンダイが（それも模型情報やMJマテリアルがあるのに）ホビー誌を出すのには疑問を感じます。T社で出していたD.M誌のように一作品にテーマが絞れるのならそれも面白いのですが、ガンダムありレイズナーあり、マクロスありといったバンダイの情況ではパラパラした内容になり、結局、アニメやSFを売物にしているH.J、M.G両誌に届くまでもない中途半端なものになるでしょう。一応、貴誌が継続されることを望みますが…〈宮城県　西野　亮〉

う～ん、手厳しい意見ですね。Bクラブは先輩ホビー誌に抵触しないように、独自の道を開拓しようとしているのですけど…。

■創刊号ついに手に入れました。出る出るといううわさばかりで、うちの方の模型店には入らないのかとあきらめていたのです。内容の濃さにはびっくりしました。でも、ちょっと薄い感じ次はもっとページを増してね。レイズナーの特集ページがあったけど、私はZガンダムの設定の方が見たかった。そっちはMJマテリアルで出すつもりなのかな。出来れば、マテリアルをやめてBクラブに統一してくれるとよいのだけど…〈東京都　原田昇治〉

4号はど～んとボリュームアップするよ。今回のZ・Gの特集よかったでしょ。

■キットレポーター募集というのは、よいアイデアですね。でも、実質的にはプロモデラーにやらせて、私のような地方のモデラーは相手にされなくなってしまうのではと不安です。まさかバンダイさんだから、どこかのテレビ局のようにヤラセといった企画じゃないんでしょうね。もし、本当にやらせてもらえるのなら、1/100と1/72のレイズナーに関心があります。大河原氏のデザインを見た時はあまり好きになれなかったのですが、1話と2話を見て考えがかわりました。〈愛知県　野口博文〉

Bクラブは絶対にヤラセなんてやりませんよ。レポーターの方には、発売前のテストショットの状態からお届けします。

■パッと見てすごいと思ったが、スクラッチばかり。腕のいいモデラーが技術を見せびらかしているようでいやな感じがしたのですが、テクニックがくわしく説明されているのでびっくり。特に粘土造型のガブスレイには感動しました。(速水さんてすごい）それに、Gディフェンサー、メタス、ガブスレイ、ギャプランの4点は年内に発売されるのですね。知らないうちにカタログになっているのに二度びっくり！今から、次号がどんな内容になるのか楽しみです。それから、BクラブのG・Kですが、友人にひらおかとしえさんが作ったセイラも売っていると聞いたのですが、本の中にはどこにも書いてありません。売ってくれるのなら、いくらなのでしょう。〈大阪府　阿部清〉

スルドイ意見で三度ビックリ!!!　セイラのフィギュアは小売店向けのG・Kアソートに入れたので通販はやっていません。ただ、希望者があれば、1体2500円＋送料700円(計3200円)で販売します。

3 B・CLUB特製ガレージ・キット!

通信販売について

創刊号のG・K通信販売とG・Kアソートが好評でしたので、第2弾を発表します。

①リン・ミンメイが価格3500円（送料700円)、②フォウ・ムラサメが価格2800円（送料700円）となります。①、②を共にたのんだ場合、送料は1つ分で済みますから、お徳です。

③のアモンデュール〝スタック〟の頭は特別価格60円。返信分60円をそえて合計120円分の切手を送ってくれてもかまいません。5つまでなら60円の送料ですみますから、友達の分も注文してみてはどうですか。(5つの場合、300円+60円で、360円分の切手ということになります。郵送の場合は封筒に現金を入れないようにしてください。

前号で募集しました、バリュート・パック(1500円+送料700)、メガバズーカランチャー、ゲター、シャクルズ(各400円+送料240円)、セイラのヌードフィギュア（2500円+送料700円）の受注も続けて受けつけます。

発送は86年1月となります。



1

リン・ミンメイ（原型製作・三星政広）マテル社のバービィーの服なら着せることができます。



2

8ページのフォウのヌードフイギュア。スケールは8分の1なのでミンメイよりは少し小さ目です。

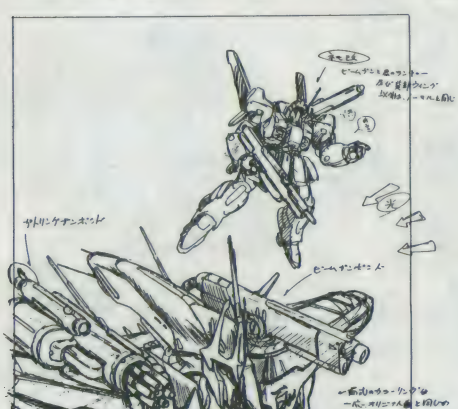
3

1/144エルガイムMK2のキットと組み合わせれば、アモンデュール、スタックが作れます。（キット、HCM共用）





さて、第4号の予告なのだが………



第3号の表紙を見て、あれっ、この100式ちょっと変だな…もしかして、3月以降の新M．Sではないて早トチリした人はいませんか？ 実はこの100式改はZガンダムのバリエーションM．Sのひとつとしてデザインされたものなのです。もちろん、これは企画段階なのでキット化の予定は未定です。デザインはもちろん藤田一己氏。今度の表紙はこのデザインから藤田氏がラフを描き、増尾隆幸氏によってイラストとして仕上げられたものだったのです。このほかにも、いろいろなバリエーションが待機中なのだ。4号ではデザインの発表とともに、早くも100式改のフルスクラッチモデル（製作・小林とおる）まで見せてしまうぞ！

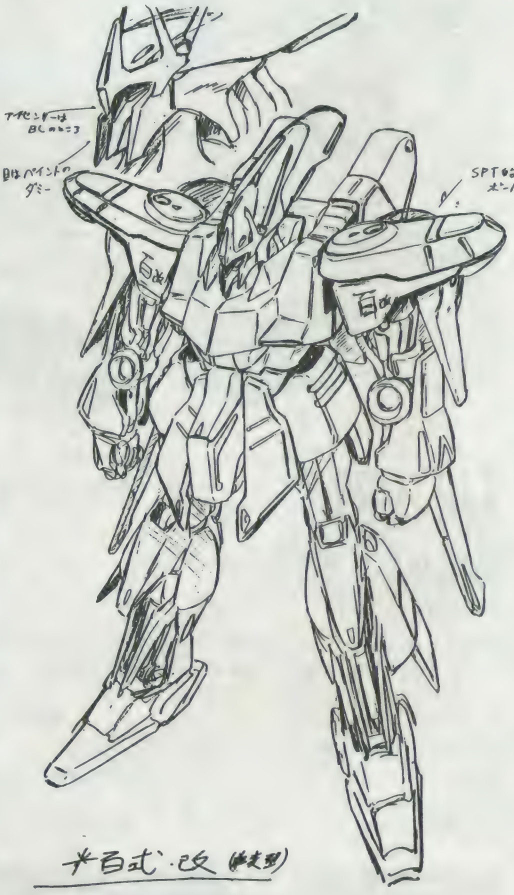
3月以降の延長分の新M．S、そしてキャラクター、ストーリーも大特集してしまう。それにZガンダムの一年を振り返る企画をアニメ誌、ホビー誌とは違った、〝B-クラブ〟ならではの切り方で行なうので楽しみにしてほしい！

●Zガンダムのスクラッチモデルは、ガザCとバウンド・ドックをメーンで特集！　なんで、またと想われるかも知れませんが、ガザCは速水仁司氏によるアニメタッチ徹底ディテールアップタイプと小林誠氏によるオリジナルタイプの対決企画、そして小林氏のコンセプトによるバウンド・ドックのオリジナルモデルも見られるのだ。

●ぐっと、渋い線で迫っている出渕裕氏の〝オーラ・ファンタズム〟もついに3Dとドッキング企画となる予定。オーラバトラーファンは期待ですね。

●特撮ヒーロー大好き！　という人のためのページも新設、どんな展開、どんなヒーローが登場するかは次号を見るまでわからないよ。(あたり前か！)

●キットレポートの方だが、サイコガンダム（MK2はすごいなァ)、ハンブラビ、ガブスレイ、そしてパラス・アテネ、ディジェまでフォローできるかな。レイズナーの特集も千草巽氏によるフルスクラッチで、バックパックのバリエーションを中心に盛りあがっています。さて、フイギュアの方ですが、ひらおかとしえさんの新作が出るか、それとも石井和夫さんになるか……とにかく、第4号の発行は、2月15日をめざして編集進行中なのです！



Face

島津 冴子



撮影風景・其ノ壱

島津　ねェ、マネージャー…フォウの死ぬ話、ビデオ取った。

新保(しんぼ)（島津さんの所属するエム・スリーのマネージャー。かなりの飛行機モデラーなんです）忘れちゃった…

島津　えっ、私、あの絵、見たかったのに…

高瀬　げっ、声優なのに見ていないってどういうことなの。

新保　アフレコ（録音）の時は、絵のない白味のフィルムなんですよ。ちゃんと絵があってアフレコしているアニメなんて「ドクター・スランプ」ぐらいじゃないかな。

其ノ弐

高瀬　今日の写真は、人形を見ている島津さんが、次のページでフォウの人形になってしまう…そんな狙いで……あっ、もっと厳しい表情してよ。

島津　えっ、なんで…どうして、そんなきつい顔しなくちゃいけないの…

高瀬　えっ、まあ…ほら、フォウって頭痛もちでしょ。

島津　でも、やだな。私が真剣になってやった役でしょ、そんな解釈されちゃうの…

高瀬　まあ、いいや、お好きなように…あっ、その表情いいナァ。

其ノ参

高瀬　今度は、この1／60のゼータガンダムを持ってください。島津さん、こういうの嫌いでしょ…

島津　どうして？あら、これ可愛い顔しているじゃない。（と1／60のゼータをかかえて）私さ、女の兄弟ばっかりだったから、子供の時にこういうの見たことがなくて。本当に可愛いわ…。

高瀬　……（絶句！）

其ノ四

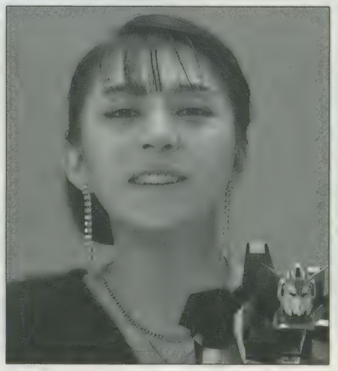
高瀬　え～と、これでもう撮るものありませんね…

加藤　（もちろん、BC編集長の）あっ、ちょっと待ってください。せっかく島津さんを撮っているんだから、新発売のダーティ・ペアのユリを持っているところを……あっ…（カバンの中をごそごそやって）いけない、静岡へ忘れてきた。

〈以上、11月16日に行なわれた島津冴子さんの撮影中の実況です〉

▶島津冴子さんへのファンレターの宛先
〒150 東京都渋谷区宇田川町36-22
ノア渋谷アパート　II504
プロダクション〝エム・スリー〟









EDITORS ROOM

※おかげ様で、Bクラブ2（創刊）号は大好評。発送が遅れてしまい、読者の皆さんや小売店各位に大変、ごめいわくをおかけしたことをお詫び致します。また、3号より価格が650円となりました。内容、ページ数ともボリュームアップしたつもりですが、4号ではこの価格をすえおきのままさらに増ページとなります。（加藤）

❀創刊号でも説明しましたが、ナンバーⅠはいつ出たのかという質問がよくあります。これはBクラブと同じ判型で発行した〝パーキング・エリア〟なのです。カーモデルに興味の無い人も是非、一冊おそろえください。（安蒜）

＃3号の締切、間際に編集部に持ち込まれたのが、90ページに紹介された群馬県の宮下将彦くんのハンブラビ。フルスクラッチの上、全関節可動、完全変型おまけにモノアイ点灯という、このスーパーモデルには変型モデラーを自称する千草巽氏もびっくり…宮下くんは高校3年生なのです。すご腕！！（作例発注係の安井）

⊗Z・G続篇「ZZ」について富野総監督にインタビューをお願いした。Z・Gの反省点、そして〝ZZ〟についての構想を心よく語ってくださった。これは、素晴しい作品になりそう……Z・Gに不満がある人でも再びガンダムを見直す作品となることでしょう。（会川）

❖ついにスパイラルゾーンのフィギュアが発売された。ミリタリー感覚のブルソリッド、SFタッチのハイパーボクサー、あなたならどちらを選ぶ…それとも両方。とにかく遊べます。完成品はいいな。ところでこのフィギュアで仮面ライダー出したら売れると思うのだけど、どう末川さん。（村田）

ビークラブ

発行日／1985年12月20日
発行人／山科 誠
企画編集／加藤 智
編集製作／㈱バンダイ静岡工場
〒424静岡県清水市袖師町702
TEL.0543(65)5362
発行／㈱バンダイ
〒111東京都台東区駒形2-5-4
TEL.03(842)5151
印刷／小野美術印刷

650円

■編集・(株)オフィスIDE■編集協力・ベンハウス、伸童舎、安井ひさし、会川昇■コーディネーター・井出ヨシユキ■写真・高瀬ゆうじ、スタジオUNI■写真取材・中島秋則■デザイン・(株)藤森デザイン事務所

リ○・ミ○○イ? 1/6SCALE
いや、美樹本GALかな…

by 三星 政広
MASAHIRO MITHUBOSHI



「マクロス」のリン・ミンメイ……いや、美樹本晴彦氏の描くイラストイメージを立体化したミンメイ風キャラといったところかな?

原型製作者は「うる星やつら」、「めぞん一刻」と高橋留美子キャラをひたすら造りつづける、福島県在住のフイギュア・モデラー、三星政広氏です。

1/6スケール、原型は主にポリパテ中心で、本体は一度、プラキャストに置き換えてから、ポリパテで修正するという工程です。もともとは、ラブリーギャルズコレクションの原型として発注されたものなのですが、プラキャスト製ガレージキットとして限定生産することにしました(86ページを見て下さい)

チャイナドレスとレオタードは、マテルのバービィー(アメリカ製)のものを流用。本体はブラとパンティのみのスタイルなのです……。



KIT vs SCRATCH

群馬県の宮下将彦くんは完全変型・全関節可動のハンブラビ(1/95SCALE)を作ってしまった！




はじめまして、今回いきなりハンブラビの製作記事を書くはめになってしまった宮下です。

では、さっそく製作法についてです。まず、このハンブラビの難所…頭から胸、そして肩に至るまでのラインですが、ここはバルサを原型に、頭から胸へのラインは前後分割で、肩は別パーツにて、それぞれヒートプレスします。これらのパーツをつなぎ、エポキシパテで修正して出来あがりです。(図があるとわかりやすいんだろうけどね)

次に腕ですが、上腕、下腕部共、バルサからキャストに置きかえて作ります。上腕取付け部は250分の１スケール、ビグロ（な、なつかしい）の腕関節から流用し、下腕部のツメは、１つ作って複製します。手は適当な流用パーツを使います。次に腰ですが、ここは100分の１エルガイムの腰パーツをそのまま使います。

太ももも、エルガイムのをベースにパテ等で作りかえます。ひざの横のパーツは、一組作った後、複製し、ひざ関節はプラバンの積層を削り出して作ります。ひざから下はプラバンを２～３枚積層したものをブロック状に組み、足側面の微妙なラインを削り出してからフィンをプラバンで作り、接着します。つま先と、かかとはすべてプラバンで、腰あてはヒートプレスで作ります。あと、背中の部分やウィングもプラバンやプラ棒で作ります。



さて、塗装ですが、暗い青は、コバルトブルー＋ミッドナイトブルー。明るい青は、コバルトブルー、そのほかの色（赤や白）は無混合で塗りました。

５つあるモノアイ(？)は上半身内に仕込んだ電池とスイッチで点灯が可能になっています。

最後にこのハンブラビの大きさですが、全高 210mmなのでスケールは約1/95ぐらいでしょう。全幅は190mmです。モビルアーマー時の全長は折りたたまれたテールが伸びるので、280mmになります。設定では、17.9ｍということですが、デザインを見ると、モビルスーツ時とモビルアーマー時のテール先端部分の長さが違うのです。この矛盾はこの辺から生じていると思うのですが……（永野先生、ケチをつけてしまって、ごめんなさい）尚、このハンブラビは変型の際に足首は取り外して差し換え位置を変えるようにします。そのほかの部分は、大体、設定通りに変型出来ます。コクピットは開きません。





Gディフェンサー

SCRATCH KIT 1/100SCALE 1/144SCALE

千草 巽









ドッキングパターンの設定を参考にしたのだろうか？　かなり小さくまとまった設計である。ポンツーン支持バーとバックパック・マウント基部のスライドギミックを一緒にしたのが、小型化の最大の原因だろう。従って、MKIIディフェンサー時のプロポーションも設定に忠実で、私が自作したGディフェンサーのように、やたらとでかいものにならずにすんだようだ。しかし、そのためにGフライヤー時の対比は多少、設定より小さ目のようだ。ハイコンのMKIIと組み合わせることも可能で、実によく遊べるキットに仕上っている。(う～ん、さすが、バンダイさん…負けたぜ！　因みにこのキットの設計は1/100Z・Gを担当したT技師だそうです)

さて、ディテール・アップのポイントとしては、第一にバックパック・マウント部だろう。Gディフェンサーはバックパックに完全に固定されるわけではないので、逆さにすると外れてしまう…この点をどうするかが最大の課題であろう。そのほかエンジンポッドのパネルも省略されているので、Gディフェンサー時、下から見あげると外観をそこねるのでプラバンでカバーを作ってまいたい。また、ランディングギアが可動しないので、ここらも各モデラー諸氏の腕の見せ所となるであろう。

ところで、テレビの方ではとんと姿を見せなくなったGディフェンサーであるが、第40話以降、宇宙が舞台となりエゥーゴ、ティターンズ、アクシズあいまみれての大戦闘ではかなり活躍するらしいので楽しみにしている。(なんと、カツもエマも死んでしまうとか……ム、ムゴイなあ、Z・Gって！)

ギャプラン

SCRATCH KIT 1/153SCALE 1/144SCALE

小林 とおる









このキットの最大の特徴は、ほぼ設定通りに変型することであろう。(メッサーラは腕に問題があった) 各部関節はもちろん、ギャプラン特有の可変システムのいたる所が、それなりに可動してしまうのだ。

最初に頭だが、額にあるモノアイバイザーがモノアイと一体ではあるが上下に可動する。ただ、バイザーの四角い窓が開いていないので、ぜひ、手を加えて欲しい。また、頭は前後にスライドする。次に腕はモビルアーマー形態時にぴたりと決まる。ムーバブルシールドは伸縮し、腕とつなぐシャフトのギミックはフレキシブルによく動く。

しかし、ここで面白がって遊んでいたら、腕を差し込んでいる肩の受け軸を折ってしまった…こうならないための提案ですが、肩のパーツ⑰、⑱の裏にプラバンを1、2枚張って、基のシャフトの代わりに3㎜径のプラ棒を埋め込むとよい。



メガ粒子砲は必らず穴を開けること。腕のパイプのモールドが気になるが、ギミックとの兼ね合いもあるので充分考えてスプリングパイプ等にするとよいだろう。胴体は前後にあるノーズとブースターマウントおよびブースターパック＆バーニアがすべて可動するというスグレモン。(この部分を見て、一応変型に納得) 胸のインテークはモールドが浅いので、一度、穴を開けてプラバンで裏打ちすると接着する時に楽だ。(0.5㎜厚等で) 脚は今までのキットと違い大腿が腰のサイドアーマーにつながり、サイドアーマーが胴につながる仕組みになっている。足首は後から差し込めるので塗装が楽だ。足首上のプレートも可動する。

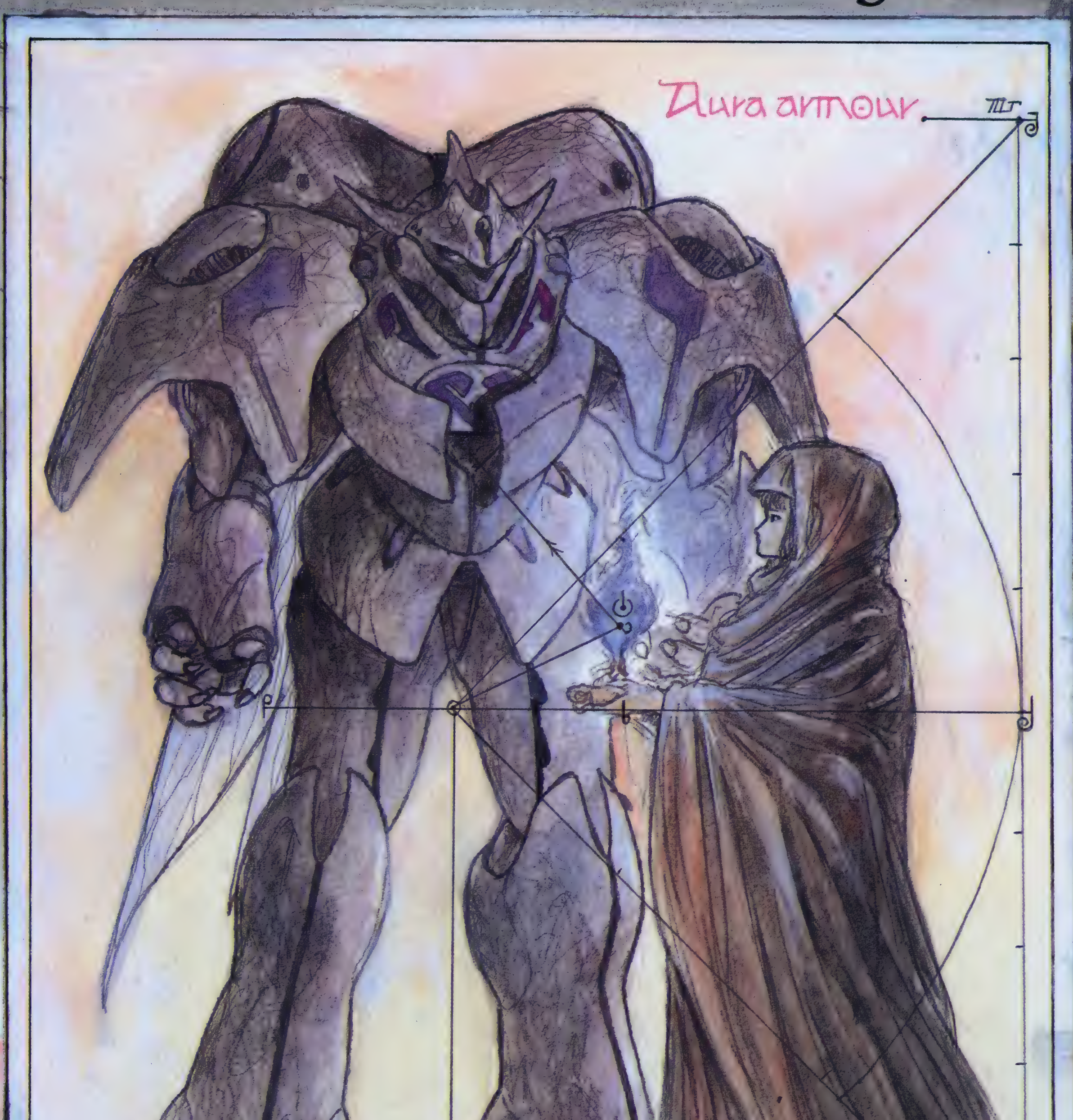
全体のプロポーションは、少し細い感じ（特にウエスト）だが、これは変形させるのに仕方がないかもしれない。とは言うものの、このキットの完成度は高く、成形色も色プラのようになっているので、未塗装でも楽しめる。

最後に、このキットを私がスクラッチしたギャプラン（1/1 53)と比較したら、なんと同じ大きさだった……ということは、このキット、本当に、1/144なのかな？


AURA FHANTASM
第二章

聖騎甲士団は彼の地より降りし暗黒の業（わざ）を用いて作られた鎧を着た騎士達の集団である。彼らは自らを、この地の守護者（ガーディアン）と称し聖教導団の元、ガローランを狩りひいてはカ・オスの地にまで征め入らんとする者たちで、コモン世界ではこの鎧を着る者を俗に聖機甲士（オーラアーマーズ）と呼び、その昔の悪しき巨大機甲士（オーラバトラー）と区別している。
（アルヴ・ラプトン著「幻想（ファントム）の聖騎甲士団（オーラアーマーズ）」より抜粋）

Yutaka Izubuchi



SPIRAL ZONE

「今、何時頃だろうか…」

呟くと同時に、フルソリットのヘルメットが、バイザーのホロ・ディスプレイに『13：27：34』と表示する。このポイントで待機を命じられてから、まだ30分足らずしかたっていない。もっとも、通常空間での標準時が"ゾーン"内でどれ程意味を持つのか、定かではないが。いずれにしても、自分の時間感覚に自信がなくなり始めるのは悪い徴候だ。彼はマッドレミングのガンナーシートで落ち着かなく身じろぎした。

次の瞬間、彼の耳は、センサーに増幅された、虫の羽音のようなノイズを捉えていた。

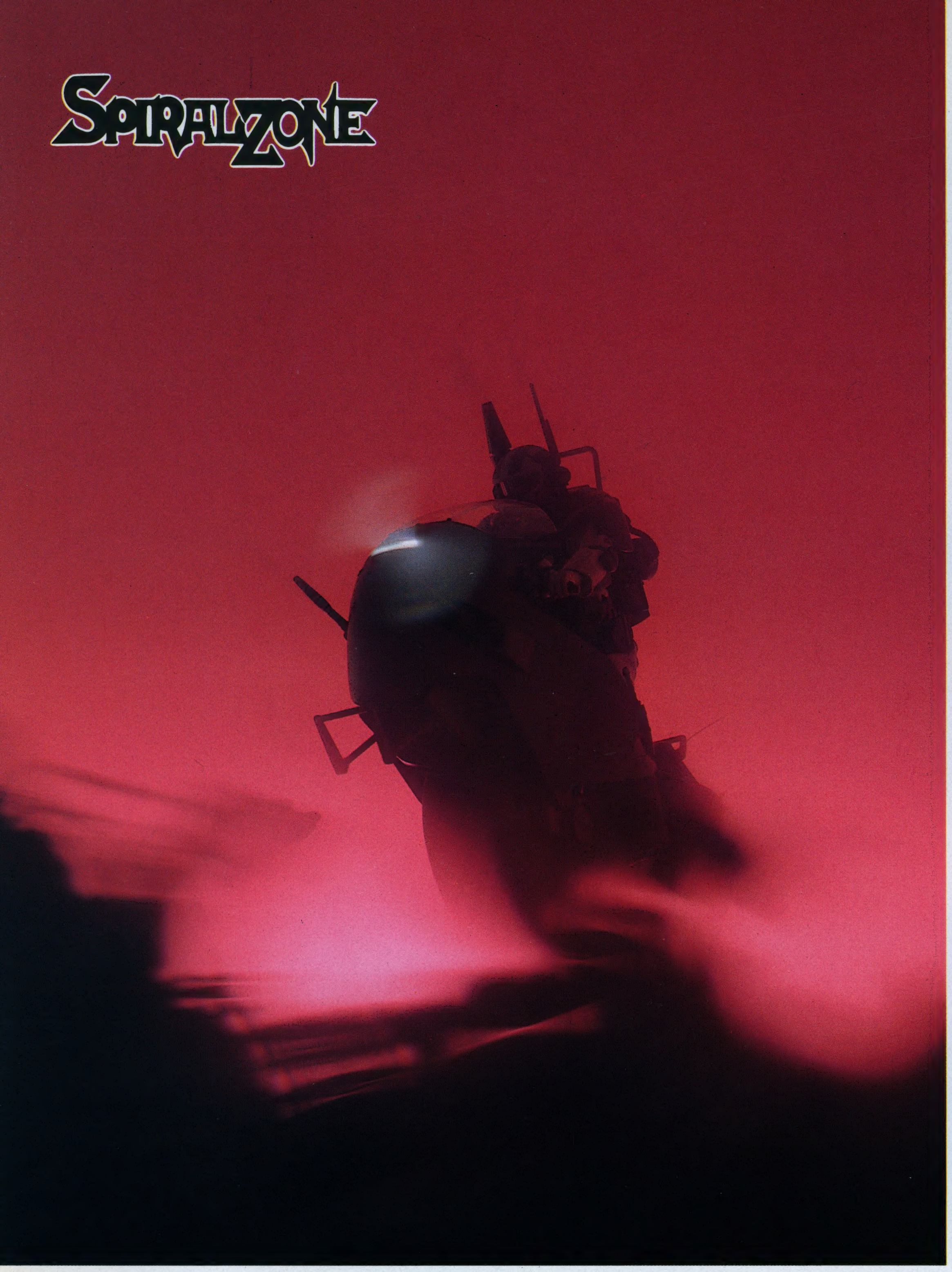
「来た…」

即座にモノシードキャリアが轟音をたてて上昇を始める。S.F.G.のすべてのスーツが瞬時に戦闘モードにはいる。バイザーにめまぐるしく明滅するオレンジ色のディスプレイが、北東を示していた。彼は、動き出したマッドレミングのシートで中腰になり、紫に燃る空をじっと睨みながら、脇の下に流れる汗を感じていた。





集結したS.F.G.に走る緊張が
〝ゾーン〟と共振を起し、あたり
は鱗光に包まれる。

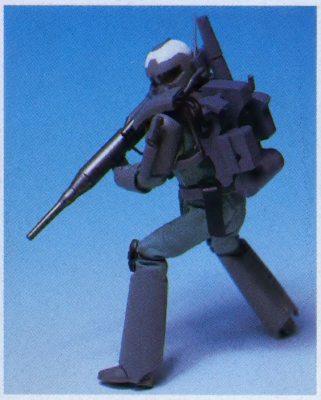




ブルソリッドは、コンパクトで高性能。最強にしてスタンダードなのだ。



センチネルベアは、117kgの重量をP.S.(パソ・サーボ)システムで支え、体感重量はゼロである。



旧タイプだが、豊富なオプション。一般歩兵部隊が多用するハイパーボクサー。

ハイパー・イメージアルバム「スパイラルゾーン」やったね完成発表会!!







◀会場に現れたブルソリッド。中で汗だくになっているのは誰だ？▲ザ・ライトスタッフ。左から、斯波重治、高田明美、伊藤和典、渡辺俊幸、平田康之の各氏。▶談笑する音響監督(左)と作曲家兼編曲者。おっと中央はエモーションの鵜之沢選手。

既に御存知の方も多いだろうが、「スパイラルゾーン」がイメージアルバムとなって登場する。TVキャラではない「S・Z」はいわばマルチメディア・キャラクター。いきなりサウンドの先制パンチを繰り出してしまうわけだ。

このアルバム、先日レコーディングが終了し、去る11月8日にはプレス向けの発表会が行われた。会場には、音楽、アニメ関係の取材陣が集まり、主だったスタッフが顔を揃えた。

スライドを上映しながら披露された音世界は、さすがベテランスタッフ、とうならせる出来映え。このレコードはきっと君の期待を裏切らないだろう。針を落とせば、気分はもう異空間、なのだ。亜蘭知子サンによるイメージソングも2曲収録されて、ワーナー・パイオニアより12月21日発売。

ビークラブ　発行日／1985年12月20日　発行人／山科　誠　企画編集／加藤　智　編集制作／バンダイ静岡工場　〒424 静岡県静岡市袖師町702
TEL 0543(65)5362　発行／㈱バンダイ　〒111 東京都台東区駒形2-5-4　TEL 03(842)5151　印刷／小野美術印刷　定価650円

ISBN4-89189-382-6 C0076 ￥650E

月刊ニュータイプ編集部のみなさんパロッてごめんなさい

BANDAI MJ FAMILY

Newkit guide

BANDAI NEW KIT MODEL

12月のニューキット

12



SPIRAL ZONE
各3000円
ブルソリッド ハイパーボクサー

1/72 SCALE 新登場!
レイズナー 800円

好評発売中!
1/60 SCALE 3500円
Z GUNDAM

1/144 SCALE 700円
メタス

1/144 SCALE 700円
ガブスレイ

1/144 SCALE 600円
ハンブラビ

1/100 SCALE SPT 各300円
ブルグレン ドトール
ブレイバー ベイブル

1/220 SCALE MS 各300円
リック・ディアス ガンダムMKII
Zガンダム

1/72 SCALE 各1500円
可変バルキリー1D＆1A

1/100 SCALE 各800円
可変マックス1J
ミリア1J

1/6 FIGUER 各3800円
クリィミー・マミ／森沢 優

抱・腹・絶・叫・!

猛烈!強烈!大団円!!
ケイとユリの魅力満載!!

さあ、やって来ました謎の惑星ウクバール。やる気まんまんのケイとユリ。だが、彼女たちの行く手には想像もつかない奇怪なアクシデントが!!依頼主の死、不思議な少女、そしてイリュージョン。—TVシリーズの面白さを、さらに、さらにグレードアップ。追いつ追われつ、大胆かつ華麗に。スリルとサスペンスに満ちあふれた手に汗にぎる爆発的アクション展開。スピーディにパワフルに、あのケイとユリが大活躍!超ド級シーンをたっぷり収録して、「ダーティペア」オリジナル版、注目を浴びて絶賛発売中!!

■カラー55分　ステレオHifi　¥9,800
VHS BES-150　β BEB-150









叫びたくなる面白さ!!

2/1発売!!

マミファンお待たせの、オリジナル最新作がいよいよ登場。ミュージックビデオ第2作「カーテンコール」。前作「ラブリーセレナーデ」以上の華麗な名場面30分+オリジナル新曲4曲を含む新作カット約15分の全45分。構成に伊藤和典、演出に望月智充といったマミシリーズおなじみのスタッフ、そして新作の作画監督には後藤真砂子が担当。マミが歌い踊りまくる新作ビデオにご期待ください。

マミが舞う!マミが歌う!
新作ビデオ、遂に登場!!

NEWS
この冬、君の部屋は《ゾーン》になる!

ハイパーイメージアルバム(LPレコード)
「スパイラルゾーン」
12月21日、ワーナーパイオニアより発売!!

BANDAI模型情報に連載中の「スパイラルゾーン」を完全レコード化。従来のイメージアルバムを超越した驚異の迫力。アニメ界の強力スタッフが集結し、その全能をかたむけた新次元の傑作。乞うご期待!!

予約特典 ★高田明美描きおろしポスター



好評発売中



LD版
ウルトラQ 1
●ゴメスを倒せ!●五郎とゴロー●宇宙からの贈りもの●マンモスフラワーの1話〜4話を収録。本放送開始20周年特別盤。豪華写真資料集付。
モノクロ108分　モノラル
CLV(長時間ディスク)　¥9,800



LD版
母をたずねて三千里 1
●いかないでおかあさん●ジェノバの少年マルコ●日曜日の港町●おとうさんなんか大きらい、の1話〜4話を収録。あの感動の名作が今再び!
カラー100分　多重音声
CLV(長時間ディスク)　¥9,800



VHD版
クリィミーマミ 劇場版「ロング・グッドバイ」
アニメ大作「ロング・グッドバイ」のVHD版。スタジオぴえろが壮大なスケールで描く笑いと感動のロマンチック・アクション・ファンタジー。
カラー59分　ステレオ　¥9,800

2月発売予定の新作アイテム

VIDEO
■プリズナーNo.6 7……カラー100分 ㋮¥13,800

LD
■マグマ大使 1(企画中)……モノクロ100分 ㋮¥9,800
■NHK特集 1 未来への遺産……カラー100分 ㋮¥9,800

★エモーションのビデオソフトは通信販売でもお求めになれます。作品名、VHSかベータかを名記し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、現金書留にて代金と送料(500円)を同封してお申し込み下さい。〒150 東京都渋谷区神山町10-3 ネットワーク神南ビル6F　エモーションファミリークラブ

●お問合わせ☎ (03)468-8211
●販売代理店/株式会社AE企画
●発売元/バンダイグループ ㈱ネットワーク・フロンティア事業部 東京都渋谷区神山町10-3 〒150

EMOTION

ISBN4-89189-382-6 C0076 ¥650E
定価650円